



PS3
PlayStation 3

PS4

PSVITA
PlayStation Vita

Revista Oficial - Brasil

Nº 175 • Ano 15 • Maio 2013 • R\$ 10,90

PlayStation®



DETONADO

BIOSHOCK INFINITE

Guia completo, poderes especiais e localização de 89 colecionáveis secretos

DARK SOULS II

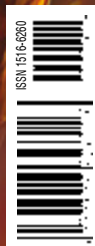
Entrevista: novo diretor garante que o novo episódio será até mais difícil que os anteriores

THIEF

Um clássico que renasce graças ao poder do PlayStation 4

DIABLO III

O sucesso dos computadores ficou muito melhor no PlayStation 3. Testamos em primeira mão o jogo que vai marcar a volta da Blizzard aos videogames



MAIS ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL



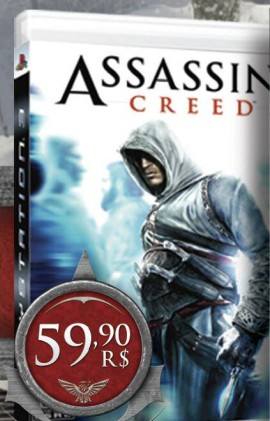
INJUSTICE: GOD AMONG US • GUACAMELEE!

NOVOS PREÇOS
A PARTIR DE:

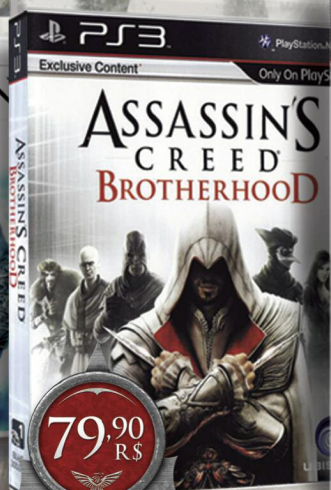
59,90
R\$



AGORA
A HISTÓRIA É



59,90
R\$



79,90
R\$



99,90
R\$



79,90
R\$



FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL



EXPERIENTE

OUTRA

3. PlayStation Network

ASSASSIN'S CREED II

59,90 R\$



UBISOFT®

PS3

PlayStation 3



PlayStation Network

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

16 Violência

Não recomendado para menores de 16 ANOS



ENDIABRADO ▶ Os testes de
Diablo III foram incríveis.
Esperamos que a série fique
de vez no Play 4

Vida boa! \o/

Como já comentei por aqui antes, o crescimento do mercado de videogames no Brasil tem trazido ótimos resultados para o mercado. Principalmente para o editorial. Se há quinze anos era praticamente impossível conseguir uma entrevista com o produtor de um jogo importante, hoje está ficando normal tomar um café (ou cerveja) com grandes nomes da indústria e papear sobre o futuro de séries. Isso porque os grandes estúdios têm escritório, assessoria e representação no Brasil. E, principalmente, porque quando a matriz dessas empresas olha para os gráficos de vendas e receita do seu ano fiscal, o Brasil faz parte das linhas verdes que crescem apontando grandes oportunidades. Esse interesse gera oportunidades exclusivas para você, que fica mais interessado em comprar os jogos e, assim, ajuda a subir ainda mais aquela linha verde do gráfico. Todos ficam felizes, principalmente aquele editor que "viaja para jogar videogame"...

Esse é outro assunto recorrente, mas que é gostoso retomar: o mito por trás do "cara que ganha para jogar videogame". Há muitos profissionais que detestam esse rótulo. Até porque a vida não é só jogar, há processos trabalhosos e blábláblás que não vem ao caso. Mas eu não sou um desses caras. E confesso para você: fazer parte de uma revista como a **PlayStation** é um trabalho dos sonhos! Sim, senhor! Eu adoro fazer revistas. Adoro videogames. E adoro PlayStation desde do tempo em que passava as tardes em locadoras assistindo as pessoas jogarem o primeiro *Resident Evil*.

Agora, com a situação favorável do nosso mercado, tive oportunidades incríveis de visitar estúdios, conhecer produtores e participar de eventos como a Pax 2013, em Boston, onde a Blizzard exibiu pela primeira vez *Diablo III* para PS3. E imagine a minha empolgação ao participar do primeiro teste de gameplay de *Dark Souls II* (minha série favorita). São oportunidades incríveis transportadas para as páginas da sua revista.

Acho que o recado oficial de hoje é: continue a jogar, curta os games e não tenha medo em escolher o mercado de videogames como o seu sonho profissional. Ou, talvez, o recado secreto seja: faça tudo isso e mantenha um certo editor viajando por aí, jogando videogame, feliz para sempre...:)

Humberto Martinez

Redator-chefe • humberto@europapnet.com.br



MICOS DO MAR
No estande da
Ubisoft na PAX havia
um estúdio com
apetrechos de piratas
para quem quisesse
sentir os ares do novo
Assassin's Creed



Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Revista Oficial Brasil
PlayStation

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor-Executivo: Luiz Siqueira
Diretor-Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo – MTB.10.766 – araujo@europapnet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte (Capa): Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre (Nani)
Redação: Douglas Pereira,
Gilsomar Livramento e Pedro Sciarotta
Revisão de Texto: Mariane Genaro

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade:
Maurício Dias (11) 3038-5093 - São Paulo
publicidade@europapnet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Adriana Gomes,
Angela Taddeo, Elisângela Xavier, Lígia Caetano, Renan Pereira,
Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Roberta Barricelli
Tráfego: Rafael Galves (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo (11) 3038-5103
Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3323-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Bahia e Sergipe: Aura Bahia – (71) 3345-5600 / 9965-8133
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade – EUA e Canadá:
Global Media, +1 (650) 306-0880

EUROPA DIGITAL

Gerente: Marco Clivati (marco.clivati@europapnet.com.br);
Equipe: Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton,
Adriano Severo, Karine Ferreira e Carlos Eduardo Torres

PRODUÇÃO E EVENTOS

Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo
CIRCULAÇÃO Ezio Vicente (Gerente) e Henrique Guerche
LOGÍSTICA Liliam Lemos (Coordenação Logística),
Marcio Policeno, Carlos Mellacci e William Costa

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS

vendasdiretas@europapnet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiros
Assistente de vendas: Michele Pereira
Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR

Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europapnet.com.br)
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari e Paula Hanne

Rua MMDC, 121 – São Paulo, SP CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europapnet.com.br
E-mail: atendimento@europapnet.com.br

ADMINISTRAÇÃO

Renata Naomi, Paula Orlandini,
Gustavo Barbosa e Evaldo Nascimento
DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisângela Harumi

A PlayStation: Revista Oficial – Brasil é uma publicação da
Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não
se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.



As reportagens localizadas da PlayStation
Official Magazine são propriedades da
Future Publishing, uma empresa do grupo
Future Network, Reino Unido, 2006.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil:

FC Comercial Distribuidora S.A.
Impressão: Prol Editora Gráfica



Somos filiados à:
IVC - Instituto Verificador de Circulação
ANER - Associação Nacional dos
Editores de Revistas

* PLAYSTATION é uma marca registrada
da Sony Computer Entertainment Inc.

Se for o caso, reclame.

Nosso objetivo é a Excelência!



Redação

Fone: (11) 3038-5099 Fax: (11) 3819-0538
E-mail: playstation@europapnet.com.br



Correspondência

Rua MMDC, 121 CEP 05510-900
São Paulo – SP Fax: (11) 3819-0538
Site: www.europapnet.com.br



Publicidade

Fone: (11) 3038-5098 Fax: (11) 3819-0538
E-mail: publicidade@europapnet.com.br



Atendimento

Fone: (11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-8888-508
Fax: (11) 3038-5040 (8h às 20h; sábados 9h às 15h)
Email: atendimento@europapnet.com.br



Digital

Site: www.europadigital.com.br
E-mail: europadigital@europapnet.com.br
Sistemas: Windows, iOS, Android, Mac e Linux

Agora também
para iPad,
iPhone e iTouch



Em "Buscar"
digite o nome
da revista

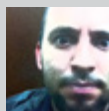


PlayStation
Revista Oficial Brasil

Maio de 2013

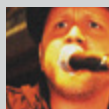
Prepare-se para a volta de Diablo ao universo PlayStation

A REDAÇÃO DA PLAYSTATIONBR



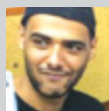
★ **Humberto Martinez**

Redator-chefe e colecionador de almas trabalhistas



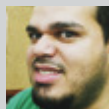
★ **Alexandre (Nani)**

Editor de arte, músico, designer e essas coisas artísticas



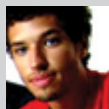
★ **Douglas Pereira**

O Dougão manja mais de PlayStation do que Kaz Hirai



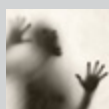
★ **Gilsomar Livramento**

Redator, detonador, ilustrador, jogador de RPG e chorador



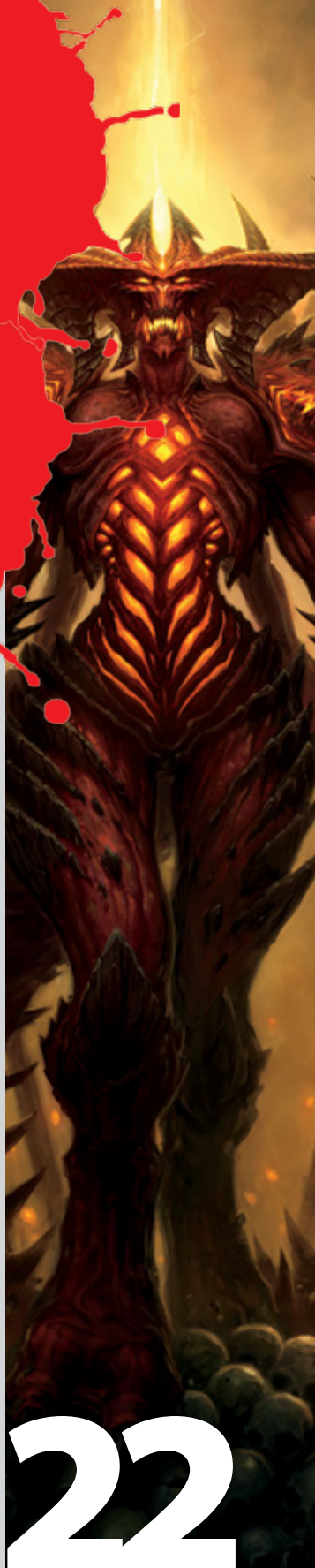
★ **Pedro Sciarotta**

Sangue novo, literalmente, na redação PlayStation



★ **Alma Sebosa**

O editor do podcast ganhou seu apelido seboso dos ovinos



22

CAPA Diablo III

Multiplayer local e interfaces mais simples são as apostas da adaptação de *Diablo III*



12

ESPECIAL Namco Gamers Day

Dark Souls II, *Tales of Xillia* e outras apostas da Namco Bandai para 2013



36

ESPECIAL Thief

Um clássico dos PCs vai ser reinventado graças ao poder do PlayStation 4

LED SMART TV 3D PHILIPS

SONY PULSE ELITE EDITION

TURTLE BEACH PX5

Equipamento de teste da redação

Os videogames exigem cada vez mais investimentos inteligentes em acessórios que aproveitem ao máximo os recursos que as produtoras desenvolvem ao criar um jogo. Para os testes, análises e detonações dessa edição, a redação da Revista Oficial PlayStation usou a **TV LED Smart 3D Philips 55PFL6007G/78**, com 55", Full HD e Dual Gaming (tecnologia 3D que permite, em uma partida para dois jogadores, que cada jogador enxergue apenas o seu jogo). Para aproveitar cada detalhe dos efeitos sonoros dos jogos e fazer uso das vantagens de efeitos surround, usamos os fones **Turtle Beach PX5** e **Sony Pulse Wireless 7.1 Headset - Elite Edition**.

NOSSA PONTUAÇÃO

★ 10 Indispensável

Perfeito ou muito perto disso

★ 9 Excelente

Altamente recomendável

★ 8 Ótimo

Excelente em quase tudo

★ 7 Muito Bom

Alugue antes de comprar

★ 6 Bom

Uma experiência decente

★ 5 Normal

Divertido e frustrante

★ 4 Fraco

Muito problemático

★ 3 Muito Fraco

Total falta de atrativos

★ 2 Ruim

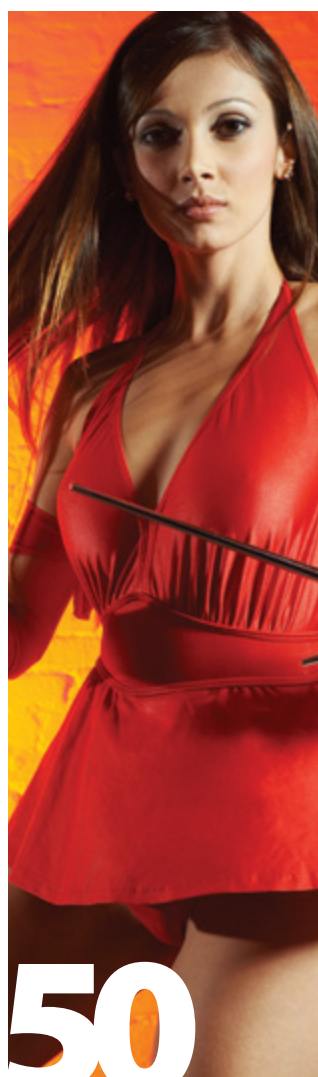
Uma desgraça completa

★ 1 Péssimo

Se você vir um jogo com esta nota na PRO-BR, os editores devem estar loucos



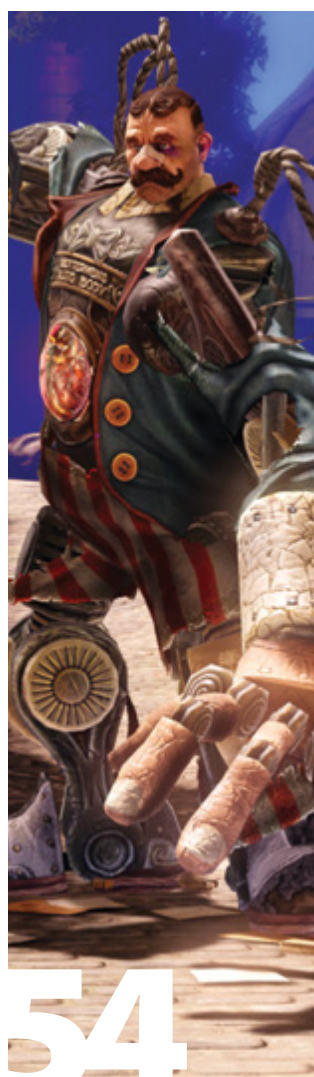
A medalha de ouro é dedicada para qualquer jogo que oferecer grandes inovações, jogabilidade perfeita (ou quase), gráficos impecáveis e uma experiência inesquecível.



50

GAROTA PLAY Anne Bueno

Nós sabemos que você vai querer ver essa gata antes de qualquer jogo da edição



54

DETONADO Bioshock Infinite

Guia turístico completo, com todos os coletáveis e segredos de Columbia



78

ANÁLISE Injustice

Pancadaria entre heróis e vilões do universo DC, totalmente em português

ÍNDICE GERAL

SEÇÕES

- Fala, Galera 8
- Pausa para 10
- Garota Play 50
- Quem é... 92

ESPECIAIS

- Namco Bandai Gamers Day 12
- Diablo III 22
- Thief 36

DETONADO

- Bioshock Infinite 54

ANÁLISES

- Injustice: God Among Us 78
- Guacamelee! 82
- Army of Two: Devil's Cartel 84
- Frobisher Says! 86



Fala, galera

Seu espaço para dúvidas, sugestões, reclamações, elogios, teorias, teses e tudo mais que o mundo dos games reserva

MEU QUARTO 2.0

Aê, galera! Folheando a edição de aniversário encontrei vários leitores mostrando suas pilhas de revistas e pôsteres. Eu, além de guardar raridades da Editora Europa, dei um upgrade no meu quarto com os pôsteres e imagens da Revista PlayStation — especialmente as Garotas Play. Vinícius Albuquerque (via e-mail)

Muito bem, Vinícius, você ganhou a nossa atenção com as fotos do seu quarto ao estilo PRO-BR. Mas é impressão nossa ou seu quarto é em um porão? Se for isso, ganha mais dez pontos de carisma da nossa parte. Abraço!

PULANDO GERAÇÕES

Tenho um PlayStation 2, estou maluco por um PlayStation 3 e economizando para comprar um PlayStation 4. Será que não dá para vocês fazerem uma promoção do tipo “Despedida do PS3”? Vai que eu ganho e continuo economizando para um PS4 (ou só vou comprar esse quando lançarem o PS5). ^_^ João M. Barbosa (via e-mail)

ENCRENQUEIRO ▶ Admita, você olha para esta imagem e imagina o Kratos gritando alguma coisa como “Vai, fala na minha cara aquilo que tu saiu espalhando!”



CADÊ A PAREDE? ▶ O Vinícius mandou fotos do quarto após o “upgrade” com as Garotas Play e infopôsteres. Isso que é bom gosto 'o/

Rapaz, o Play 3 certamente vai durar muito tempo ainda, então está cedo para pensar na despedida do console... mas sempre é bom ter uma promoção para agitar a revista, né? Vá ao nosso canal do Facebook e tente agitar a galera para motivar a promoção. E fique sempre de olho na revista, porque certamente vamos fazer uma promoção com o PlayStation 4 quando essa belezinha for lançada.

O QUE ELE VAI FAZER?

Olá, amigos da PRO-BR. Já faz alguns anos que acompanho o trabalho de vocês e, igual a tantos outros fãs de God of War,

vi e vivi (no PS2, PSP e PS3) a saga do nosso guerreiro espartano matador de deuses. Depois de Ascension, a Sony vai trazer um God of War IV para o PS4? Será que teremos um avanço justificando o final de GoW III, ou só outro episódio remexendo “águas passadas”? Não que eu esteja reclamando de Ascension, mas Kratos já não tem mais para onde ir ou a quem matar. Será que já não está na hora do Kratos se aposentar? André A. Cesarini (via e-mail)

Pois é, André, o futuro de GoW é um mistério. Nós acreditamos bastante na possibilidade de

um God of War IV que mostre com quais divindades Athena andou se metendo após a sua morte e na volta de Kratos como uma fênix! Bom, pelo menos acreditamos mais nisso do que na possibilidade do espartano invadir outras mitologias, como a egípcia ou a nórdica. Já pensou em uma batalha entre Kratos e Thor? Seria estranho...

PROCEDIMENTOS

É o seguinte, pessoal: tenho um PS3 fat de 80GB que está desligando sozinho toda vez que tento jogar God of War: Ascension. O que acontece? Superaquecimento? Ele não apresenta a luz amarela ou mensagens de erro, apenas desliga após um tempo. Henrique C. Castro (via e-mail)

Cara, parece que seu Play 3 está superaquecendo. Procedimentos que podem ajudá-lo a resolver o problema são: 1. fazer uma limpeza interna e trocar a pasta térmica; 2. caso o problema persista, pode ser necessário trocar a fonte de energia do aparelho. Em ambos os casos, uma assistência técnica é a melhor opção. Agora, se isso só acontece com God of War, o melhor é escalar o Monte Olimpo e tirar satisfações com Zeus.



SONY

PlayStation®

GOD OF WAR

ASCENSION™

LANÇAMENTO



Modalidade multiplayer
para 8 jogadores



Jogo com áudio
em português



Disponível nos
principais revendedores



18

© Sony é uma marca comercial registrada pela Sony Corporation ©2013 Sony Computer Entertainment America LLC. God of War Ascension e o logotipo do Santa Monica Studio são marcas comerciais da Sony Computer Entertainment America LLC. "PlayStation", "PS3" e o logotipo da linha "PS" são marcas registradas e o logotipo da PlayStation Network é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc.



PATROCINADOR OFICIAL

Namco Bandai

Global Gamers Day 2013

À primeira apresentação das cenas de jogo e novidades de *Dark Souls II*... e um evento com outros bons lançamentos orbitando em volta disso

POR Humberto Martinez, enviado a Nova York, EUA

No início de abril, a Namco Bandai reuniu a imprensa especializada em um hotel na Times Square, na ainda gelada Nova York, para ver (em segredo, pelo menos até esta edição chegar nas suas mãos) as promessas da empresa para 2013. Apesar do nome do evento dar a impressão de tratar-se de uma festividade para o público, tudo rolou a portas fechadas e as demos

foram conduzidas pelos criadores e produtores dos games presentes.

Nem tudo era sobre PlayStation e havia projetos mais diferenciados, como os cardgames de *Tekken* e de *Power Rangers*, para PC e tablets, e até mesmo um jogo bem bizarro de *Garfield* para iPad. Mas os holofotes apontaram com determinação para o nosso Play 3, principalmente com o astro do evento: *Dark Souls II*, o novo queridinho da Namco.

Destaque também para o herói da resistência, *Tales of Xillia*, que brada a rara bandeira dos RPGs japoneses em um cenário dominado pelo estilo ocidental. Só ainda não tenho certeza se o jogo conquistou os presentes pelas ideias inovadoras para a série *Tales* ou se pelo carisma arrebatador de seu criador, Hideo Baba, que arrancou aplausos com uma simpatia digna de Yoshinori Ono, o atual "rosto da Capcom".

Entre testes e entrevistas, ficou clara a intenção da Namco Bandai em estreitar a sua relação com o mercado ocidental. Além disso, a empresa quer atender as diversas frentes e plataformas do mundo gamer, não só com superproduções e jogos de licenças populares (como *Naruto* e *One Piece*), mas também com jogos casuais e independentes, sempre sem perder a identidade de uma empresa japonesa.

Dark Souls II

★ Você é fã de *Dark Souls*? É claro que é! Então, já vou começar com o que interessa: *Dark Souls II* não ficou mais fácil e não tem nenhum tipo de seleção de nível de dificuldade para torná-lo mais acessível para "pessoas comuns". Como legítimo

fã da série (todos os dias olho com orgulho para as minhas platinas de *Demon's Souls* e de *Dark Souls*), vi no gameplay de *Dark Souls II* a essência férrea da série, com direito a novas ideias criadas só para nos surpreender com ainda mais sofrimento (leia-se alegria).

É claro que muita coisa pode mudar até o estágio final desse projeto, e a equipe responsável ainda não tem certeza sobre tudo que deve mudar ou acrescentar. Ao menos, facilitar não parece ser o objetivo de Yui Tanimura, diretor do game e condutor da

apresentação que participamos. E ele reforça: "Quando usamos a palavra 'acessível', não queríamos dizer que o jogo ficará mais fácil. Não vamos facilitar, só que, após receber sugestões de fãs, vamos tentar diminuir as partes chatas de *Dark Souls*. Isso inclui ter de ir e voltar de lugares sem necessidade, o que era entediante para alguns jogadores. Vamos tirar do caminho coisas que pareciam apenas estar lá apenas para impedir o jogador de experimentar a verdadeira dificuldade de *Dark Souls*", garantiu Yui em nossa conversa.

Ficou claro que o diretor quer mudar o modo de usar as fogueiras (checkpoints) como teletransporte entre áreas de um mundo aberto. Em *Dark Souls*, só após a metade da aventura conquista-se esse poder de "viagem rápida" e, mesmo assim,



NOSTÁLGICO ▶ A arquitetura dos castelos, a iluminação, as cores... O mundo de *DSII* lembra mais *Demon's Souls* do que *Dark Souls*

A NAMCO BANDAI TEM UMA BOA LISTA DE LANÇAMENTOS PARA EMPLACAR NO PLAY 3 ESTE ANO. CONFIRA OS MAIS IMPERDÍVEIS



Ah! Corre!

Este é um chefe que estreia uma ideia inédita na série: o uso de veículos. O monstro persegue o herói em um túnel estreito, sobre uma biga com lâminas nas rodas e puxada por cavalos infernais que babam maldade. Pode tirar esse sorriso da cara: você não poderá roubar ou pilotar a carroça do mal e vai morrer 700 vezes até entender como enfrentar essa ameaça.



NOVOS PERIGOS ▶ Os cenários terão armadilhas. Não estou falando de buracos com lanças, mas de maldições das bravas!

ele só conecta poucas fogueiras (nem sempre bem localizadas) do mundo. Em *Dark Souls II*, uma ideia possível é a de oferecer o serviço de teletransporte desde o início e com cobertura mais abrangente entre as áreas. Na minha opinião, isso é um risco

que pode facilitar demais *DSII*, tornando o jogador preguiçoso e menos íntimo das características de cada região. A ideia de receber essa vantagem só após metade da aventura no episódio anterior era para poupá-lo do trabalho de revistar locais com inimigos que já

não faziam frente ao personagem evoluído. Porém, a From Software tem um plano para não estragar a sensação de "jornada" que vinha das longas caminhadas: aumentar as opções de exploração do mundo de *Dark Souls II*, com diferentes rotas para um mesmo destino.

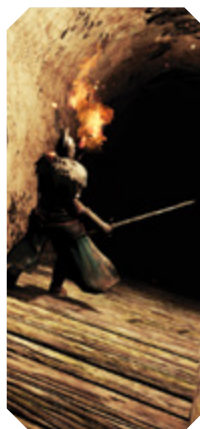
Assim as fogueiras serão úteis para voltar e conhecer as novas possibilidades. Isso significa que *DSII* será maior? Yui afirmou que criar um mundo maior não é a meta, mas uma consequência das mudanças que estão preparando.

Entre um "não posso falar" ▶

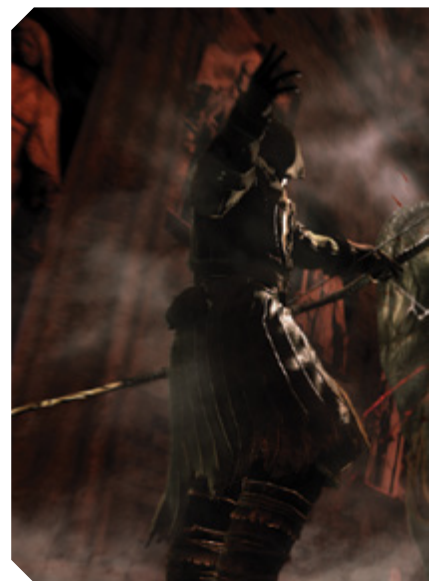


BONFIRE ▶ As fogueiras servem como checkpoint e, dessa vez, podem servir como meio de viagem rápida desde o início

E SÓ MELHORA ▶ A movimentação dos personagens costuma ser dura na série, mas a sensação de impacto compensa. E ambos os aspectos pareciam evoluídos em Dark Souls II



ESCURIDÃO ▶ Sem uma tocha será impossível enxergar em alguns lugares. O que você vai guardar para poder segurar a tocha: sua arma ou seu escudo?



sobre isso" e outro, ficamos com a impressão de que *DSII* pode trazer de volta um sistema de decisões ou ação similar que afete o mundo ao seu redor, como a tendência em *Demon's Souls*. No primeiro game, bons e maus atos geravam alguns caminhos diferentes. Relacionado a essa possibilidade há um novo ícone ao lado da barra de energia, uma espécie de sol junto a uma lua. Pode ser o símbolo de algum tipo de alinhamento cármico claro e escuro, ou até mesmo algo mais literal, pois *DSII* terá um sistema de clima dinâmico e isso pode dizer cenários de dia e de noite.

Por falar em escuridão... você vai temê-la. No episódio anterior havia o maldito cenário de Tomb of the Giants, no qual era impossível enxergar três passos adiante até

encontrar uma lanterna mágica. Em *DSII*, há muitos locais escuros para valer e será necessário usar tochas para revelar seu caminho. O problema é que você continua a ter apenas duas mãos, então terá de escolher entre guardar a sua arma ou escudo para carregar a tocha... e a escuridão esconde seres que não estão nem aí para isso. Na demonstração, o personagem foi morto em segundos, emboscado em um túnel, sem escudo. Mas a tocha pode trazer vantagens em combate também, pois há alguns monstros que temem a luz do fogo.

Pelo que foi demonstrado, não há mudanças estruturais no combate, apenas boas adições. Há um novo comando, por exemplo, que permite rebater projéteis arremessados pelos inimigos. Acerte o timing e verá um

Dark Souls II tem como meta explicar mais a trama, oferecer tutoriais e facilitar os covenants

ataque legal, como Aragorn contra orcs. Erre e sofra ainda mais dano do que o normal. Na demo, vimos o jogador rebater um machado contra um anão invocado.

Por falar em inimigos, todos são novos como se acabassem de sair da caixa. Destaque para um tipo de hipopótamo-humanoide. Ele está preso em uma cena e, se for provocado, arrebenta a porta em fúria selvagem. Por um segundo fiquei besta com a qualidade da textura do couro do monstro, brilhante e bem feita como nunca

vimos antes na série *Souls*, mas logo fui tomado por outra novidade: a criatura destruiu pilares ao seu redor. Cenários destrutíveis... isso seria o máximo! Ainda é cedo para dizer se a destruição vai além de objetos predeterminados, mas a cena ganhou muito mais tensão ao mostrar que o poder do inimigo era algo muito acima do humano.

Escuridão total, monstros que derrubam paredes para caçá-lo... Boas novidades. E há mais. Além dos cenários serem um perigo por si só, em *DSII* haverá armadilhas.



► *Faça os cálculos: o tamanho da maça do bicho contra o escudo do cavaleiro. Acho que o sujeito vai virar pintura no muro*



► *Pelo visto, cachorros (lobo, hiena, sei lá que bicho é esse) acham que tocha é algodão-doce*

E não me refiro a pisos falsos que ativam flechas vindas das paredes. No teste, o jogador tentou pegar um item em lugar suspeito... e isso deu vida a um esqueleto de dragão, que investiu com tudo em um único ataque antes de explodir em ossos na parede. Resultado: um susto, uma morte e uma galera na sala totalmente boquiaberta.

Dark Souls II ainda não tem uma data certa para chegar em 2013, mas sabemos que terá um sistema de criação de armas mais fácil, covenants mais simples de entender, modo online baseado em servidor para jogar com quem estiver mais perto e atrações que não buscam facilitar o jogo de um modo convencional, mas sim para tornar a sua compreensão desse universo mais correta e prática. ►



XÔ! ► *Uma ponte de corda é a sua rota para o castelo. Lógico que um dragão surge para testar a resistência e a elasticidade do material*

Combate

O que mais nos prendeu a atenção nos testes de *Xillia* é a facilidade para dominar o sistema de luta. Tudo é muito divertido, simples, dinâmico e gera resultados grandiosos, com belos efeitos na tela. Jogar com os amigos também será uma excelente opção.



Tales of Xillia



O RPG japonês *Tales of Xillia* chega em um momento importante: a série *Tales* comemora 15 anos, com 13 jogos lançados e mais de 15 milhões de cópias vendidas no mundo. Pode não ser uma marca tão famosa quanto *Final Fantasy*, mas é importante para a Namco Bandai e para o mercado.

Tales of Xillia foi lançado no Japão no ano passado e só vai ganhar a versão ocidental em agosto de 2013. A demora foi, em grande parte, devido ao trabalho para traduzir (localizar) a enorme quantidade de áudio e texto para o inglês. Conversamos com Hideo Baba, o carismático produtor da série, que nos garantiu que

não será dessa vez que a série será legendada para o nosso português (apesar do produtor afirmar saber que há um público de fãs de *Tales* no Brasil). E não será possível optar por ouvir as vozes originais japonesas, mas só a nova versão em inglês (isso é uma pena, pois a dublagem japonesa é sempre incrível).

O game virá com boas novas, como pudemos conferir no teste. Para começar, será a primeira vez em que o jogador poderá escolher entre dois personagens para viver a história. Os eventos serão praticamente os mesmos para ambos, mas cada um tem os seus próprios diálogos e visão única dos acontecimentos, afinal



J-RPG ▶ Xillia é exclusivo para PlayStation 3 e uma das melhores (e únicas) opções de grandes RPGs japoneses para console



COBICEM! ▶ Nem mesmo o Japão teve direito a uma edição de colecionador no lançamento de Xillia. Será que vai esgotar? Imagina...



trata-se de uma garota (Milla Maxwell) e de um rapaz (Jude Mathis). Outra mudança em relação aos personagens é que, pela primeira vez, eles têm uma proporção mais humana, ou seja, não são mais baixinhos cabeçudos, ex-padrão da série.

Na batalha, porém, está a ideia mais legal. Os combates suportam quatro personagens, sendo que você deve controlar só o seu. Os outros três são automáticos (ou podem ser controlados por três

amigos jogando em multiplayer local). A ação é rápida, como de costume na série, e agora você pode estabelecer laços com esses auxiliares. Com um toque de botão, surge uma linha que liga o seu personagem com outro, e isso permite que os dois executem ações juntos, como ataques secretos insanos que devem ser acionados manualmente quando um ícone pipoca na tela. Dá para mudar essa linha de ligação com qualquer outro personagem a

O novo sistema de elo de afinidade entre os heróis permite ações exclusivas durante os combates

todo momento na luta, pois combinações diferentes podem ser mais úteis em ataque, cura ou em outras características de batalha — tudo é muito dinâmico!

Ainda há outras novidades, como câmera móvel para poder

apreciar melhor o cenário, e uma surpresa: uma edição de colecionador com uma action-figure de Milla, um artbook de 100 páginas e disco da trilha sonora — atração para os EUA, não confirmado para o Brasil. ▶



One Piece Pirate Warriors 2



Exclusivo para Play 3, *Pirate Warriors 2* mira direto no coração dos fãs de *One Piece*, obviamente. Se você é fã da série de mangá e anime, deve estar com uma lágrima nos olhos, erguendo o braço esquerdo de costas para revista, só de ver as imagens desta página. Mas há de ter certa cautela para não fazer o coração sofrer depois: há cenas bonitas como essas, mas o jogo não é tão bonito assim.

Assim como o game anterior, *Pirate Warriors 2* é um mussou (você sabe, estilo de jogo de ação com visão aérea e centenas de inimigos para socar por segundo). E, apesar de não ser tão bonito de longe, os personagens botam

para quebrar na pancadaria. São enormes labirintos com centenas de buchas de canhão, alguns subchefes e chefões famosos. Sua meta é "limpar" as áreas dominadas pelos inimigos e correr para o próximo foco de combate, então a ação não para.

É possível controlar dezenas de personagens diferentes e, uma vez no combate, você conta com um auxiliar que pode ser evocado para um ataque em dupla cheio de estilo. Mais legal do que isso será jogar em dupla com um amigo em um modo co-op online ou local, compartilhando a tela. Dessa vez, não há mais as cenas em Quick Time Event, ou seja, o foco é mesmo na ação manual.

Há o modo história, que segue



LASCOU ▶ O conteúdo de um dial misterioso transformou os heróis em vilões. Sanji do mal? Isso não vai ser bom...

um arco original do mangá em que Luffy e o bando do chapéu de palha chegam no Novo Mundo; e há o Log Mode, com eventos que não acontecem nos arcos originais e mostra o ponto de

vista de diversos heróis e dos vilões também.

Pirate Warriors 2 será lançado no segundo semestre e em disco — o primeiro foi só em download no ocidente.



SÓ ASTROS ▶ O estilo de luta é repetitivo, com poucos tipos de inimigos, mas a variedade de personagens compensa



ESPECIAL ▶ O ponto alto do combate é ativar o ataque especial em dupla. É preciso esperar um tempo para repetir



INCRÍVEL! ▶ A edição de colecionador europeia virá com essa estatueta do Luffy. Comece já a fazer barulho na internet se quiser que essa belezinha venha para o Brasil (vamos sonhar)



ON OU OFF ▶ Previsto para o final do ano, Veredict pode ser jogado sozinho ou online, entre dez jogadores

Armored Core Veredict

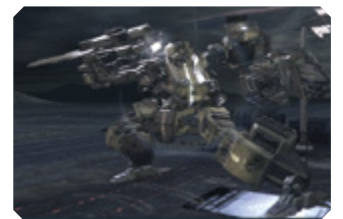
Começo com o aviso de que os produtores pediram para deixar bem claro: Veredict é um jogo totalmente novo, não é um DLC de Armored Core V (apesar que será possível transferir os seus mechas de ACV para Veredict).

Focado na batalha entre mechas (armaduras pilotadas por humanos), Veredict é mais rápido que os outros episódios, com unidades menores e sem aquela sensação de peso que vinha da escala dos mechas. Ainda assim, trata-se de um game ainda mais tático, pois é possível administrar os seus esquadrões remotamente, por meio de um menu com mapa.

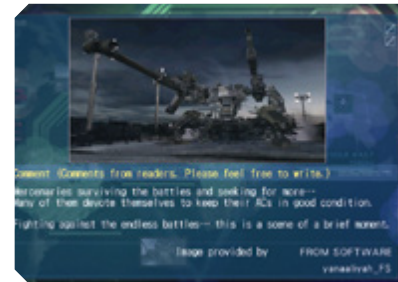
Durante a apresentação no evento, um membro da equipe da From Software desafia os repórteres presentes para um batalha. Enquanto jornalistas optaram pelo controle clássico, pilotando os seus mechas pelo campo de batalha, o desafiante mostrou como é mais prático controlar via menus e deu uma surra em todos. Não parece muito empolgante conduzir um

combate por meio de menus, mas Veredict foca nos combates online e isso pode ser uma boa ferramenta para jogadores mais avançados. O modo online suporta 10 jogadores, divididos em dois grupos.

Parte da graça ainda está em montar e personalizar os mechas, então Veredict continua sendo um jogo de nicho, apenas para fãs desse gênero. ▶



FAÇA VOCÊ MESMO ▶ Há 150 itens para acoplar aos mechas para fortalecê-los





BOA DIVERSÃO ▶ Voe pelos cenários, resgate amigos, mate inimigos, interaja com os cenários... Não esqueça Capsized, você vai curtir

Capsized

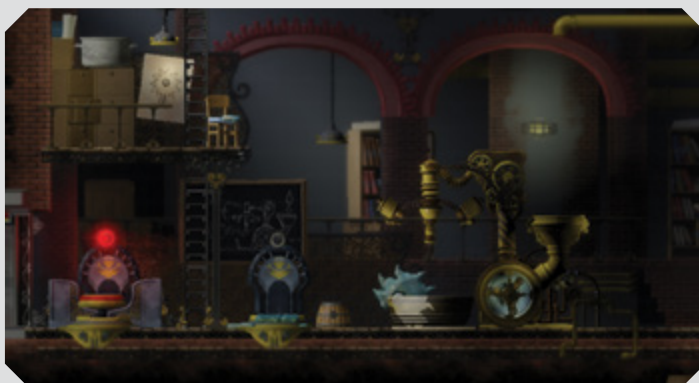
 Previsto para chegar na PlayStation Store no segundo semestre, *Capsized* é um jogo viciante. O estilo de controle e desafio lembra muito o de *Pixel Junk Shooter*, ou seja, você precisa usar o analógico esquerdo para andar e voar pelo cenário, ao mesmo tempo em que usa a alavanca direita para rotacionar a mira. E há mais semelhanças em comum: o personagem usa um gancho para resgatar seus amigos astronautas e também para puxar objetos ou a si próprio, pois o combustível do seu jetpack não é eterno e exige moderação no gasto. *Capsized* é uma produção

do estúdio independente IndiePub e faz parte das apostas da Namco Bandai no cenário indie.

O grande mérito do game é ser uma experiência leve, do tipo que nos faz deixar de ver o tempo passar. Isso não quer dizer que é como um passeio pelo campo, pois há muitos tipos de inimigos, missões a cumprir, locais secretos e enigmas inteligentes baseados em manipular os cenários e a física ao seu favor. Essa pode ser uma experiência solitária ou co-op, na qual um segundo astronauta (um amigo) entra em cena para ajudá-lo.



PENSE ▶ Conforme evolui no game, você fica cada vez mais íntimo da funcionalidade e pegadinhas do uso dos fluros



Vessel

 O cientista M. Arkwright criou uma máquina capaz de criar corpos fluídos, o Fluros. Para variar, as criações criaram o caos no mundo, e o cientista precisa consertar isso.

Pense em um jogo puramente sobre quebra-cabeças capazes de fazê-lo sentir-se muito esperto (ou, geralmente, muito burro). Vagando por cenários 2D, o seu objetivo é descobrir meios para abrir portas e habilitar caminhos usando quantos Fluros quiser.

A função mais básica deles é a de serem feitos de água e, por isso, apagam certos focos de fogo ou fazem peso em plataformas de pressão. Mas há uma pegadinha: os Fluros precisam atrair líquidos para poder formar os seus corpos

humanoides. Isso, por si só, costuma ser base dos enigmas. Em um cenário vertical, por exemplo, havia uma goteira dentro de uma coluna fechada. Essa água batia em obstáculos e não chegava a sua saída. O jeito era colocar Fluros nas paredes de fora da torre, de um modo que fizesse a água cair em zigue-zague para evitar os obstáculos.

E a dificuldade do desafio evolui rápido. Nos primeiros vinte minutos de jogo, fiquei travado em um enigma em que era preciso passar por uma área cheia de metal derretido sem aquecer demais os Fluros, que evaporam ao alcançar certa temperatura.

Vessel é um game para estimular seu cérebro, mas pode dar raiva se você não for paciente. 

DESCUBRA O SEU MAIS NOVO ALIADO NO MUNDO DOS GAMES



A Rixty possui tudo o que você precisa para tornar seu jogo ainda melhor



JOGOS NOVOS E EXCLUSIVOS: São mais de 1000 jogos no catálogo Rixty. Entre os títulos consagrados? *World of Tanks*, *Hawken*, *Adventure Quest*, *Runes of Magic*, *Pirate Storm*, *Battlestar Galactica Online* e muito, muito mais!

PRÁTICO E FÁCIL: Cartão de crédito/débito, boleto bancário, PIN code e até créditos de celular são as formas de pagamento para facilitar sua vida na hora de jogar.



TOTALMENTE SEGURO: Através de um ambiente livre de riscos na hora de suas transações, a Rixty proporciona a tranquilidade que você precisa para continuar se divertindo.

www.rixty.com.br

Curta também a nossa página no Facebook e receba novidades do seu maior parceiro de multiplayer.

 facebook.com/rixtybrasiloficial 



Seus créditos para jogos online

III DIABLO III

A volta da parceria entre Sony e Blizzard será em grande estilo. Diablo III prova que, com inteligência, gigantes dos PCs combinam com PlayStation

A convite da Blizzard, fomos a Boston para participar da PAX East 2013, uma incrível feira de videogames e cultura nerd, aberta ao público. O evento foi o escolhido para a primeira exibição e teste da versão para PlayStation 3 de *Diablo III*, um sucesso dos computadores (lançado para PC e Mac em maio de 2012). O estande da empresa era um dos de maior destaque na feira e dividia seu espaço entre *Diablo III* e o inédito *Hearthstone: Heroes of Warcraft* (um jogo de cartas virtual simples, dinâmico e viciante, que combinaria perfeitamente com o PlayStation Vita, mas que foi anunciado apenas para PC e iPad).

O sorriso no rosto de quem usou o Dualshock 3 para jogar *Diablo III* (e o detectável olhar enciumado de fãs da série no PC) confirmou a nossa impressão: essa é uma das melhores conversões que já vimos de um jogo que nasceu para teclado e mouse e que migrou para um console e controle.

Foi muito bom também sentir que a Blizzard está de volta aos videogames (o último game da empresa para um console da Sony foi em 1998, com *Diablo* para PlayStation) e parece muito feliz e à vontade com isso – aparentemente também pela possibilidade de trabalhar com as atrações online do Play 4, por mais que o assunto “próxima geração” fosse evitado no local.



Por
Humberto
Martinez
Enviado
especial à
Boston, EUA



E O PS4?

Diablo III será lançado para PlayStation 3 e também para PS4, certamente com uso dos novos recursos online. A versão da próxima geração, porém, ainda não tem data definida.

90%

DE POTENCIAL
DE SUCESSO

PS3/PS4 **LANÇAMENTO** 2013 (PS3) • N/D (PS4)

GÊNERO RPG DE AÇÃO ▸ PRODUTORA BLIZZARD

DISTRIBUIDORA ACTIVISION



de games de computador (o último em que me empenhei de verdade foi *Age of Empires II*) e preferi continuar assim até o dia do teste, então não joguei antes *Diablo III* de PC. O objetivo era enxergar esse jogo como muitos dos nossos leitores verão: como uma completa novidade e como um gênero incomum para o Play 3.

Diablo III é um jogo de labirintos, um estilo de ação frenético em combates contra dezenas de inimigos, câmera vista de cima, muitos poderes e o foco do vício em coletar tesouros para evoluir o seu personagem. O último vestígio desse estilo nos consoles da Sony foi com a série *Baldur's Gate* no Play 2 e, bem menos parecido, com *Marvel: Ultimate Alliance* no Play 3.

HORDAS MALDITAS ▶
É comum enfrentar inimigos aos bandos. Conforme evolui no game, você vai aprender a combinar técnicas para confrontá-los

Resultado da falta de intimidade com *Diablo III*: não cheguei longe na primeira tentativa. Isso mais porque a demo era um episódio avançado (Ato 3) e havia muitas habilidades disponíveis que eu não fazia ideia da utilidade. Foi aquela sensação de cair de paraquedas no meio de uma guerra. Mas eu podia jogar essa demo quantas vezes fossem necessárias, então me acostumei mais na segunda tentativa e... terminei a missão da demo, com direito a uma vitória gloriosa sobre inimigos aparentemente muito perigosos!

A relevância dessa informação é mostrar que a Blizzard sabe que há

FÁCIL DE DOMINAR ▶
Diablo III é muito fácil de entender. Uma hora de batalha é suficiente para sentir-se um velho explorador de dungeons

nosso teste de *Diablo III* foi em uma corrida contra o tempo. Um cronômetro invisível impunha cerca de 20 minutos de teste, e que os melhores jogadores pudessem avançar com destreza até o fim da quest em andamento nesse limite de tempo. Eu não sou um jogador



▶ Há uma quantidade enorme de armas e equipamentos para coletar como espólio



“ Eu me cansei das batalhas vazias que uma vez desejei. Perambulo, proscrito, enquanto a minha tribo amaldiçoa os deuses que nos abandonaram. Nossa casa está em ruínas, mas eu estou firme. Seis dias atrás, a estrela cadente atingiu a cidade de Tristram. Os mortos levantaram em seu rastro. Que mal é este? Poderia ser o que tenho procurado esses longos anos? Um inimigo digno de minha espada?”

BÁRBARO

muita diferença entre jogar com mouse e teclado e jogar com um controle com botões e direcionais analógicos. Então, para não causar estranheza para quem só joga PlayStation, os caras se deram ao trabalho de reconstruir *Diablo III* para as nossas necessidades. É fácil jogar. Não parece diferente do que estamos acostumados. Soa... natural. A Blizzard poderia se ater ao comodismo de fazer a alavanca analógica funcionar como a seta do mouse. Pensar como um jogador de PlayStation pensa e como gosta de jogar foi fundamental para a adaptação.

Ao voltar ao Brasil, joguei *Diablo III* de PC e é incrível a diferença de menus, interfaces e acesso aos recursos entre as duas versões. Mesmo colegas que jogam games da Blizzard em PCs e que participaram da PAX 2013 concordaram que a versão de PS3 é mais gostosa de jogar do que a de PC. ➡



Cinco clases para a guerra

Para jogar *Diablo III*, você pode escolher um personagem entre as cinco classes disponíveis: bárbaro, monge, caçador de demônios, feiticeiro e arcanista (há a versão masculina e a feminina de cada um). Cada qual conta com um enorme conjunto de habilidades e características próprias de combate. A classe mais indicada para iniciantes é caçador de demônio, por possuir ataques de longa distância e armadilhas para espalhar pelo cenário.

NO PS3 NÃO
HÁ COMO
ERRAR, BASTA
ANDAR COM
O ANALÓGICO
ESQUERDO E
MIRAR COM
O DIREITO,
MAIS OU
MENOS COMO
ESTAMOS
ACOSTUMADOS
A FAZER EM
JOGOS DE
"NAVINHA"



NO PLAY 3 É MELHOR

Jogar *Diablo III* no PC é um clicar de mouse eterno. Para andar, há a opção de clicar na direção desejada (o que é terrível) ou manter o botão do mouse pressionado e direcionar a caminhada com a seta do cursor (bem mais prático). No PS3, o analógico esquerdo é o que manda sozinho na movimentação e é tão natural, fluido e... independente! Isso porque, no PC, o botão de mouse usado para orientar o movimento é o mesmo usado para ordenar um ataque. Com isso, muitas vezes, ao tentar clicar em um inimigo-alvo do outro lado da tela, o game entendeu que eu queria andar até ele. Aí era aquela correria de clicar em outra área para evitar que o personagem entrasse na área de risco e a estratégia pensada antes acabava comprometida.

No Play 3 não há como errar, basta andar com o analógico esquerdo e mirar com o direito, mais ou menos como estamos acostumados a fazer em jogos de "navinha" (perfeito para jogar com classes que atacam de longe, como a caçadora de demônios, a minha escolha de iniciante). Enquanto tudo no PC é sobre cliques e combinações de teclas numéricas distantes de sua mão, no PS3 há ergonomia do Dualshock e de seus botões, criados para estarem sempre... à mão!



Apenas duas habilidades do personagem são de uso rápido no PC, cada qual atrelada a um botão do mouse. As demais estão nas teclas numéricas, fáceis de usar após muito treino e para ninjas dos teclados (acho que acabei de criar o nome para uma banda de forró gamer). Já no Play 3, todas as habilidades estão aos seu alcance com a mesma facilidade e fica instintivo usá-las com frequência, isso porque estão todas muito perto umas das outras, cada qual em um botão. Montar combos de ataque é rápido e aumenta a sensação de recompensa. Sabe a sensação de

EVOLUÇÃO VICIANTE ▶
Equipar novas armas,
investir em poderes,
forjar equipamentos...
Evoluir é a alma do
negócio em *Diablo III*

“Perambulo por lugares além da imaginação. Meu conhecimento cresce imensamente. As pessoas pensam que me baniram. Dizem que eu desafio os espíritos. Mas eu digo que não, eu os sigo. Os espíritos só me mostram que o fogo do céu é onde o fim começa. Eles dizem que não deve ser assim. Eu vivo para servir os espíritos, então eu vou. Não há ninguém além de mim para atender o chamado.”

FEITICEIRA

MONGE





Passive I

First Passive Skill slot.

PASSIVE I



Vengeance

Your maximum Hatred is increased by **25**. In addition, gain **20** Hatred and **2** Discipline whenever you are healed by a health globe.

"If it bleeds you can kill it. Kill this one slowly." —Greyscarr, Veteran Demon Hunter



lançasse o espartano Kratos como uma variante da classe Bárbaro em um DLC (#ficadica).

Há mais mudanças fundamentais. O gerenciamento do personagem agora pode ser feito em tempo real. Quer dizer, no PC também é possível trocar e comparar equipamentos sem pausar a ação, mas não dá para continuar a batalha porque o menu do personagem toma cerca de 50% da tela. Esse menu continua a existir no PS3 (embora simplificado e dividido em setores para facilitar a administração), mas há uma função inédita que permite comparar os pontos da arma que você pegou com a arma que você está usando sem precisar ativar o menu. O nome do equipamento aparece pequeno na tela e basta usar os botões do ombro do controle para “rolar” a lista e trocar ali mesmo, na hora, sem precisar parar de atacar inimigos ou ao mesmo tempo em que ativa uma armadilha de cenário (Eu adorei a sensação de puxar vigas de madeira que sustentavam muros inteiros para desabar sobre os inimigos incautos). Com esses novos atalhos de gerenciamento, bons jogadores de *Diablo III* de PC seriam ainda melhores e mais rápidos no PlayStation 3.

“Minha família foi massacrada pelos filhos do inferno. Testemunhar tal coisa é o suficiente para deixar sua mente em ruínas. A loucura matou minha irmã. E me deixou assustada – e sozinha. Até que fui resgatada por sobreviventes que se uniram para livrar o mundo das criaturas do inferno. Eles viam em mim a força para resistir aos demônios. Eles fizeram de mim uma arma. Agora estou pronta.”

CAÇADORA

que você fez algo importante no jogo? Isso parece mais intenso em gerenciar o acesso simultâneo a diversos botões do Dualshock do que com cliques frenéticos de mouse. *Diablo III* parece que foi criado para PS3, não para PC.

Há até uma adição que foi feita especialmente pensando no público do PS3: o rolamento/esquiva. Além de andar, os personagens podem rolar para fugir de ataques e até para serem mais rápidos em suas ações. Essa ideia veio de *God of War*, e de como o público adora usar o rolamento na pancadaria. Esse comando funciona bem, ao ponto de ativar aquela velha mania de “andar rolando”, por parecer ser mais rápido. Melhor do que isso só se a Blizzard fizesse uma parceria com a Sony e

UMA NOVA INTERFACE ▶ Os menus têm forma de disco e facilitam o acesso a todos os itens e recursos. Ao escolher uma categoria, surge a lista de relações e comparações possíveis

MAIS VANTAGENS

Por falar em loot... você sabe, as recompensas que os inimigos mortos deixam cair (equipamentos, dinheiro e afins). O loot é meio que a alma da série *Diablo*, e essa alma veio um pouco corrompida no terceiro game. O meu professor na graduação acelerada em *Diablo* e redator aqui da PlayStation, Douglas Pereira, me explicou (com lágrimas nos olhos) como as pessoas eram capazes de jogar *Diablo II* por anos a fio simplesmente porque era legal batalhar para conquistar itens

ARCANISTA



cada vez mais poderosos. O problema em *Diablo III* é que há um excesso de itens ruins, que você acaba virando entulho no seu inventário, e que os vendedores das cidades dispõem de acervos muito bons e que tiram a necessidade de caçar itens. Isso tornou o loot sem graça em *Diablo III*. Para o PlayStation 3, a Blizzard não conseguirá consertar esse problema, mas trabalhou para tentar reduzir consideravelmente a quantidade de loot ruim no jogo. Além de tentar fazer o jogador perceber melhor a diferença entre coisas boas e ruins, o objetivo dessa mudança é trabalhar lado a lado com o acesso aos equipamentos durante a ação. Assim você não vai perder tempo ignorando o “lixo” quando acessar seu acervo pelo sistema rápido de gerenciamento.

E, ainda sobre o loot, não haverá a Real Money Auction House no Plaz. Trata-se de um local para comercializar (com dinheiro real) equipamentos do jogo. Essa é uma função famosa da série e que não funcionou bem em *Diablo III*, justamente pela falta de itens verdadeiramente raros, então não fará falta no PS3.

Diablo III é um jogo sobre explorar masmorras e confrontar grupos enormes de inimigos, coletar itens, evoluir, ganhar habilidades e então enfrentar demônios e masmorras ainda mais difíceis. É um jogo bem legal de jogar sozinho (e, diferente da versão de PC, você poderá jogar completamente offline), mas é um desafio perfeito para encarar com amigos. E essa é a maior aposta e novidade da Blizzard para o PS3: será possível jogar em até quatro pessoas, na mesma tela. A visão meio isométrica (aquela vista de cima, na diagonal) e personagens pequenos permitem que seja possível ter todo mundo na mesma tela sem que fique confuso e bagunçado. Jogar online é legal (e possível), mas reunir sua turma na sala para vencer desafios aos gritos e piadas é a atração que fará a versão de *Diablo III* de PS3 ser considerada a “definitiva”. Certamente, comigo, a série *Diablo* ganhou mais um fã. E, entrando com essa determinação no universo PlayStation, poderá ganhar outros milhões de fãs. ➡

A HISTÓRIA QUE ANTECEDE DIABLO III

Uma batalha entre o céu e o inferno é travada há muito, muito tempo. Dos seres do céu, não se sabe muito. Dos grandes senhores do Inferno, existem sete: três Males Supremos (Mefisto, Baal e Diablo) e quatro lordes demoníacos, os Males Inferiores (Andariel, Azmodan, Belial e Duriel). Os lordes se uniram para tirar os Males Supremos do poder e, sob o comando de Azmodan e Belial, expulsaram-nos para Santuário, o mundo dos humanos.

Ao chegar a Santuário, os demônios começaram a corromper humanos e a destruir seu mundo. O arcanjo Tyrael interviu e recrutou magos humanos para criar Horadrim, uma ordem para caçar e aprisionar os demônios. Eventualmente, os três supremos são aprisionados nas Pedras das Almas. Uma delas, a de Diablo, foi enterrada em uma caverna, e um monastério foi construído sobre o lugar.



Com o passar dos séculos, a força das Pedras das Almas diminuiu e, com isso, a influência de Diablo cresceu. Acima de seu repouso passou a existir a cidade de Tristram, reinada por Leoric. Diablo tentou dominá-la, e o rei resistiu, mas ficou louco e começou a matar súditos fiéis injustamente.

O arcebispo Lazarus, conselheiro do rei e traidor que libertou Diablo, raptou o jovem filho de Leoric, Albrecht, para ser possuído no lugar do pai. Isso só piorou a situação: o rei declarou guerra ao reino vizinho, Hespéria, e foi morto por seus próprios homens. Antes de falecer, o rei amaldiçoou seus executores e os aniquilou ao ressuscitar na forma corrupta do Rei Esqueleto.

O primeiro game de *Diablo* começa pouco tempo depois, com seu herói descendo até o inferno para se vingar de Diablo, demônio que matou sua família. No meio do caminho, ele matou Lazarus e, finalmente, Diablo (em sua forma mortal). Ou quase isso. Depois de aprisionar o demônio na Pedra das Almas, o herói cravou a pedra em sua própria cabeça em uma tentativa de conter toda a força e a influência do inimigo, e para levar o artefato para algum lugar seguro. É claro que Diablo o dominou completamente tempos depois.

Em *Diablo II*, o herói possuído seguiu uma jornada para o leste. Diablo queria despertar os outros dois Males Supremos. Sua derrota foi proposital, pois o demônio considerava o herói mais apto a ser seu novo corpo do que o rei. Novos heróis partiram em busca de Diablo e mataram Andariel e Duriel, porém os outros dois Males Supremos foram libertados.



Após derrotarem Mefisto, os heróis foram ao lar de Diablo, em um portal que levava ao inferno. O demônio estava em sua verdadeira forma, porém não havia recuperado sua força total, e foi derrotado. As Pedras das Almas de Diablo e Mefisto foram destruídas. Porém, Baal (imagem acima) ainda estava vivo.

Baal e seu exército seguiram para o Monte Arreat em busca da Pedra do Mundo, a pedra que deu origem a Santuário, e que mantém o mundo inacessível para anjos e demônios. Baal foi derrotado, porém não antes de corromper a pedra. Tyrael decidiu destruí-la, pois percebeu que não poderia purificá-la. A explosão matou o resto do exército de Baal, porém ninguém sabe as consequências que a destruição da pedra trará... Até que a queda de um ser misterioso abriu uma cratera enorme perto de Tristram, como uma estrela cadente vinda dos céus.

O fenômeno veio junto com a volta dos mortos na forma de seres das trevas e é o anúncio de presságios de uma nova vinda do mal. Assim começa *Diablo III*.



Siga e curta
a Rickygames



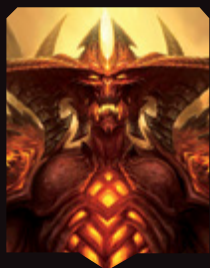
A loja preferida dos melhores games também vai ser a sua.

Na RICKYGAMES você encontra a maior variedade de jogos, consoles e acessórios. Aproveite e conheça as vantagens da troca de jogos seminovos e o serviço de assistência técnica própria preparada para cuidar do seu vídeo game. Visite nossas lojas onde todos os gamers se sentem em casa.

Lojas: Boa Vista Shopping - Shopping SP Market - Shopping Plaza Sul - Shopping Center Penha - Shopping Fiesta - Shopping Campo Limpo



www.rickygames.com.br



ENTREVISTA

Conversamos com os produtores de Diablo III sobre a reformulação de um gigante dos computadores

pro-br A interface e os menus são as maiores mudanças em relação à versão de PC. O que foi feito para transferi-los ao PS3?

Josh Essa foi provavelmente a área em que mais trabalhamos. Sabemos que Diablo é sobre conseguir itens novos e melhores e sobre poder compará-los, e não queríamos sacrificar nada desse sistema. Nosso objetivo era deixar essa experiência mais natural, e fizemos duas grandes mudanças nesse sentido. Uma delas é que você entra em seu inventário e há uma imagem bem grande do seu personagem, e a tela está mais limpa. Em vez de ter uma grande área com todos os seus itens, agora eles estão divididos por categorias.

Com um botão é possível comparar a arma equipada com uma que está na reserva. A outra mudança é o que chamamos de “fila de itens”. Sempre que pegar um item novo no cenário, ele vai aparecer à esquerda na tela. Ali mesmo é possível equipá-lo ou alternar entre outro item da mesma categoria. Se o jogador quiser, pode entrar nos menus e comparar tudo detalhadamente, mas também queríamos que houvesse uma opção para mexer nisso no meio de uma luta e sem interromper a ação.

pro-br Há vantagem ao usar um controle com menos botões, em vez da tradicional dupla teclado + mouse?

Josh A maior vantagem é que você está sentado no sofá. Há uma mudança sutil, mas

importante: você tem controle direto sobre o personagem. Cada vez que você aperta o botão ✖, seu personagem aplica um golpe e mata um inimigo. É um tipo de resposta mais direta, o que torna o jogo mais imediato e visceral. É um pouco diferente da sensação de ficar seguindo um cursor na tela.

pro-br Diablo III é parte de uma história grande e bem contada, mas muitos jogadores de console não estão familiarizados com os jogos anteriores. Existem planos para contornar isso?

Julia Ainda não podemos falar sobre o assunto, mas é algo que estamos estudando e devemos fazer alguma coisa sobre isso. Até mesmo no PC era um problema, pois fazia muito tempo desde a época de Diablo II e havia quase uma geração totalmente nova de jogadores. Tanto que, no início da versão de PC, colocamos algumas imagens 2D para contar um pouco sobre Diablo I e II. Foi algo que já pensamos naquela época, e vamos ver o que fazer nessa versão para console.

pro-br É possível levar para o ambiente online um personagem offline?

Julia Sim. Não há modos de jogo separados, então você pode escolher seu personagem offline e se conectar se quiser.

pro-br Alguma das mudanças vão fazer o caminho de volta para o PC? Como o suporte a controle, por exemplo?

Josh Primeiro nós nos concentramos em deixar o jogo de PC o melhor possível. Quando acabamos, foi a vez de trabalhar com o console. O negócio é que, ao adaptar o jogo para o controle, tivemos de equilibrar novamente as habilidades, então, por causa disso, apenas colocar um controle no jogo de PC não pareceria certo e não iria combinar com aquela versão.

pro-br Há planos para novos cenários e missões na versão de PS3?

Josh Todo o conteúdo de Diablo III para PlayStation 3 é o mesmo da versão para PC. Todas as quests e os cenários vêm de lá. Porém, com as mudanças que fizemos, mexemos também nas lutas contra chefes. Elas parecem um pouco mais com lutas de chefes “de console”.

Julia É a grande novidade para o PlayStation 3 é o modo cooperativo local para quatro jogadores. Estamos empolgados com isso. Além disso, o jogo já virá com todas as mudanças que fizemos no PC desde o lançamento, como a inclusão dos Paragon Levels.

pro-br A versão para PS3 terá algum equivalente à Real Money Auction House? Se não, o loot coletado será influenciado de alguma maneira?

Josh Não teremos a RMAH no PS3. Mas essa é uma boa pergunta. Isso porque nós mudamos o jogo e você pode jogar offline, e é bem provável que o jogador evolua do nível 1 ao 60 de uma vez no nível normal, sem ter nenhuma outra pessoa ajudando. Por causa disso, nós decidimos deixar menos loot (até para facilitar a gestão dos menus), mas os itens que aparecem são melhores. Os vendedores também terão itens melhores.

pro-br Para o jogador que gastou centenas de horas na versão de PC, quais são as mudanças específicas você pode apontar para convencê-lo que esta é uma experiência diferente?

Julia Acho que a maior novidade será o modo cooperativo offline. Mesmo que você já tenha jogado

“LEVAMOS TODA A EXPERIÊNCIA DE DIABLO III ORIGINAL AO PS3. AS CLASSES, OS ITENS, ENFIM, O QUE FAZ DIABLO SER O QUE É”

JOSHUA MOSQUEIRA



Josh Mosqueira

Designer chefe de *Diablo III*

Atua na Blizzard desde...: 2011

História: Antes de ingressar nas fileiras da Blizzard, Josh trabalhou na Ubisoft Montreal, Vicarious Visions e Relic Entertainment, estúdios onde atuou em cargos como diretor de criação e designer chefe em games como *Far Cry 3* e *Warhammer 40,000: Dawn of War*.



Julia Humphreys

Produtora sênior

Atua na Blizzard desde...: 2011

História: É a “facilitadora” em tudo o que diz respeito ao desenvolvimento da versão PS3 de *Diablo III*, o que inclui cuidar da comunicação entre equipes internas da Blizzard e os estúdios externos. Julia já foi produtora sênior na 7 Studios, com games como *DJ Hero 2*.

muito no PC, talvez queira apenas sentar no sofá e jogar com um amigo, irmã ou algo do tipo, na mesma tela. Essa é uma grande novidade.

pro-br E para o jogador de PS3, que pode estar pensando “Ah, é só um jogo de PC... Eu não me importo muito esse tipo de jogo”. Quais são as atrações e mudanças que tornam este um jogo mais “para console”?

Josh Essa é uma ótima

pergunta, e acho que muitos vão nos perguntar isso. Levamos toda a experiência do *Diablo III* original ao PS3. As classes, os itens, enfim, o que faz *Diablo* ser o que é. Somado a isso, queremos passar a ideia de que esse jogo foi feito para consoles. A câmera está mais próxima da ação, pois você está jogando em uma TV, queremos os personagens bem grandes na tela. Colocamos também um sistema de esquiva, exclusiva para consoles. Quem joga PS3 está acostumado a pular e esquivar como em *God of War*,

e acabamos acrescentando isso. E, além disso, de novo, a chance de sentar em um sofá e jogar com até quatro pessoas. Esse é um jogo fantástico para reunir os amigos e isso é algo que só os jogadores de console terão.

pro-br Vocês consideraram alguma versão do game para Vita? Seria muito legal poder jogar Diablo em qualquer lugar.

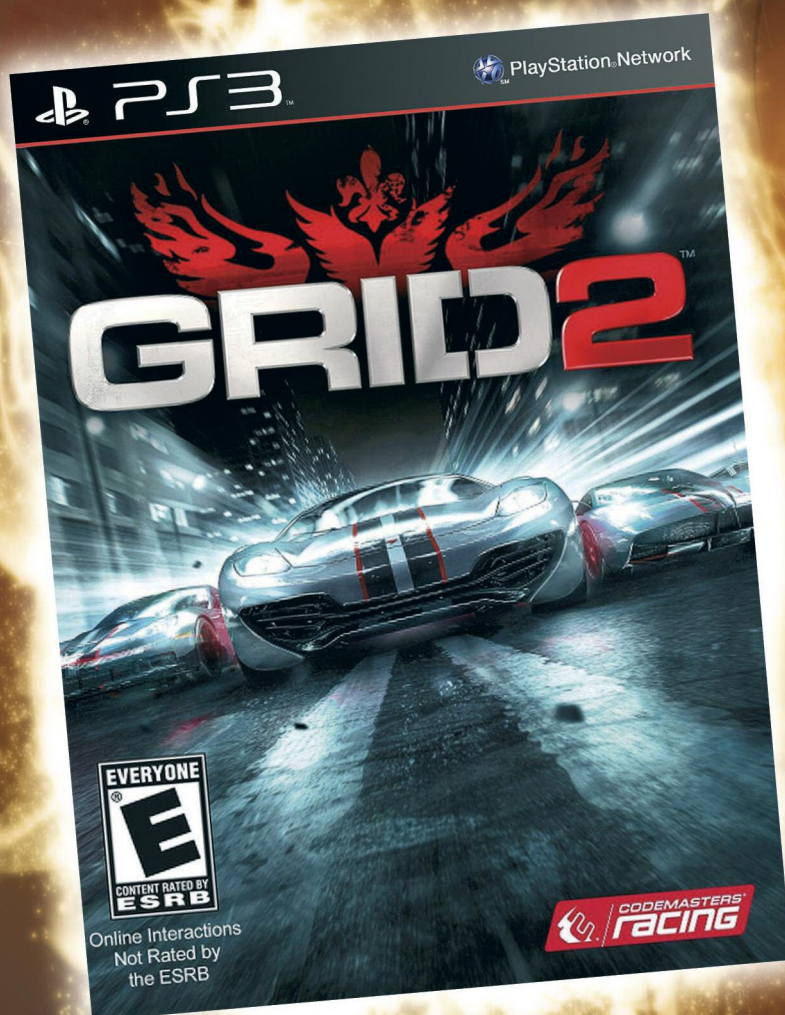
Julia Infelizmente só podemos falar sobre o jogo de PS3 hoje (risos).

pro-br Vamos tentar de novo: vocês podem dizer qualquer coisa sobre a versão de PS4 e as suas funções online?

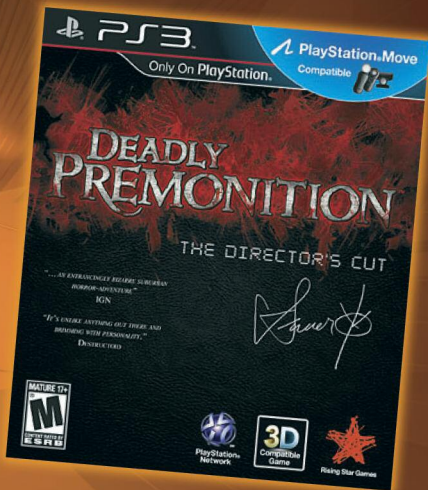
Josh Hoje estamos falando mesmo só sobre a versão de PS3. Mas, falando de maneira geral, a Sony tem sido uma ótima parceira e estamos empolgados para aproveitar as ideias novas que o PS4 vai apresentar. Dito isso, a nossa maior prioridade antes de qualquer outra coisa é entregar um verdadeiro jogo de console para o público PlayStation 3. 



**Prepare-se!
O Rei das corridas
está de volta!**



Imagens meramente ilustrativas. Todas as logomarcas, imagens e títulos dos produtos são marcas registradas de seus respectivos proprietários. Consulte a disponibilidade dos produtos. Ofertas válidas no site para pagamento à vista, no boleto, no débito ou em dinheiro.



Confira nossas promoções no Facebook!

f LojaBigBoyGames

Aproveite nossos combos de 2 jogos a partir de R\$ 69,99



COM FRETE GRÁTIS PARA TODO O BRASIL!

R\$ 149,98

TELEVENDAS
(19) 4062-8041

bigboygames.com.br

Rua Dr. Costa Aguiar, 468 - Lojas 106/107 - Campinas-SP

Uma
pausa para...

Fogo!

Aqueles que mantêm a
chama do PlayStation acesa

Jogadores são, geralmente, esquentadinhos. E é tudo culpa das chamas se acendendo no PlayStation. Casinhas francesas antigas são queimadas até o chão. Planícies africanas somem nas chamas. Um deus incendeia os seus inimigos com flechas de fogo. Será que não há um lugar que não queira queimar alguma coisa? Pelo menos, essas ideias deixam o PS3 usar seus belos efeitos de partículas – porque todos nós sabemos que fogo é bonito de se ver. Muito bonito. Vamos celebrar os incidentes mais quentes que já passaram por aqui.



SOPRANDO FOGO
[The Legend of Spyro:
Dawn of the Dragon]

Mais do que qualquer outro jogo do PS3, este novo conto do dragão roxo é totalmente obcecado por coisas torradas. Embora tenha ótimos ataques elementais em geral, é o fogo que realmente mora no coração de Spyro, com ataques como círculo de fogo, guardião de fogo e cinturão de fogo. Nossa...



**CHAMAS
DA FÚRIA**
[God of War III]

Kratos faz seus inimigos se sentirem quentinhos por dentro. Não que ele seja uma boa pessoa – tem mais a ver com o fato de usar o Arco de Apolo contra eles. As flechas do deus da luz conseguem empalar vários inimigos, os reduz a cinzas fumegantes e são poderosas o bastante para dar trabalho até para Hades.



HUE CITY
[Call of Duty: Black Ops]

Há um jeito certo para começar qualquer conflito: use a shotgun mais explosiva dos videogames. É por culpa da SPAS-12 de Mason que a missão em Hue City, em Black Ops, fica mais quente do que deveria. Uma "12" já não é nada singela, imagine uma que explode os inimigos em chamas infernais.



FOGO SAGRADO [Tomb Raider]

Ah, Lara. Nossa intrépida arqueóloga certamente nunca ouviu sobre não meter o nariz onde não é chamada. Se tivesse ouvido, teria evitado um grande incêndio na ilha onde naufragou. Quando um templo explode, o lugar todo fica em chamas. Aí entra uma corrida ao estilo Baywatch, depois de muitas flechas acertando cabeças alheias.

FOGO NO MATO [Far Cry 2]

Ela está em chamas. E por “ela”, queremos dizer a gloriosa savana africana. Graças à engine Dunia, os campos gramados de *Far Cry 2* queimam como se estivessem molhados de querosene, com a menor ação de seu lança-chamas. O fogo também parece ter vida própria e fica fora de controle bem rápido com a ação do vento.

O CHATEAU [Uncharted 3: Drake's Deception]

Gostamos tanto de culinária francesa quanto você, mas o fogo que Drake está usando para cozinhar está alto demais. Depois de viajar até uma mansão francesa em busca de um amuleto, ele e Sully são emboscados. O casarão vira um inferno, dando lugar a uma das maiores escapadas do PS3.

AGORA É A SUA VEZ

Esquecemos o momento favorito? Jogue fogo em nós em playstation@europapnet.com.br. Aqui estão alguns que não saíram do caldeirão.

- O Terminus Hotel em *Hitman: Absolution* é bem bonito. Pena que tudo acaba mais rápido que um palito de fósforo.

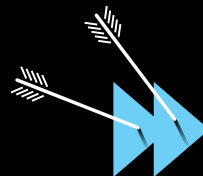
- A escapada em *Heavy Rain* é ousada. Mas se esconder em uma geladeira nos lembrou do último *Indiana Jones*.

- Os ataques de jogo de Dhalsim em *Street Fighter IV* são decentes, mas não podemos incentivar aquela prática perigosa de esticar os seus quatro membros.

VIVENDO NAS SOMBRAS

A Eidos Montreal recriou Deus Ex e já entrou em um novo desafio: tirar o clássico **Thief** das sombras e emplacá-lo no PlayStation 4

Espiando por baixo dos panos de uma carroça que passa pelos portões da cidade, Garrett, o grande ladrão e ícone de uma era esquecida dos videogames, anuncia seu retorno ao mundo: “Eu estive longe, mas não saberia dizer por onde”. É um tom sóbrio, agora familiar apenas para jogadores de PC de certa idade, e as coisas certamente mudaram muito desde a estreia de Garrett em *Thief: The Dark Project*, em 1998. A contagem de polígonos aumentou aos milhares. Jogos de ação furtiva caíram no gosto popular, voltaram para as sombras e depois ficaram populares de novo, com um ritmo mais rápido e mais opções de ataque. Luz e sombra – a inimiga e a amiga de Garrett ao se locomover pela cidade – são dinâmicas e realistas como devem ser na nova geração.





O ladrão

O novo Garret é um ladrão com personalidade que respeita o estilo clássico do personagem. Ele é bem-humorado (quer dizer, adora usar comentários com humor negro), costuma falar sozinho e não poupa comentários ácidos. É um cara legal!



EMPETECADO ▶ É sério: a nova versão de Garrett parece uma mistura de guaxinins e O Corvo

Todas as mudanças estão visíveis no DNA do *Thief* da Eidos Montreal. O luar e as lanternas da engine de próxima geração mostram cenários com carroças cheias de cadáveres, homens sendo colocados no tronco ou linchados em becos imundos por seus opressores, sob ordens do Barão. Uma forte neblina paira no ar entre os terraços vitorianos e antigas estruturas góticas mostram um nível de realismo que é impossível no PS3. A iluminação faz a chuva cintilar ao cair. Há um brilho extravagante na cidade, algo que parece estampar as palavras “alto orçamento” na tela. Existe um mercado sedento por jogos furtivos e a produtora Square Enix sabe disso.

De volta à luz

Após a primeira vinda de *Thief* nos computadores, a Looking Glass Studios continuou a série dois anos depois, com *Thief II: The Metal Age*. Em 2004, foi a Ion Storm que lançou *Thief*:

Deadly Shadows para PC e Xbox, a estreia de Garrett em um console. Depois... nada. Passaram-se quase dez anos de trevas, rumores e sussurros. Porém, durante a ausência de Garrett, muitos jogadores continuaram a falar da série e a exaltar os seus valores.

Os *Thief* da Looking Glass são vistos como obras-primas subestimadas, tanto na parte furtiva quanto na narrativa, campeões de valores que não vemos muito hoje em dia – com liberdade para o jogador e um tipo de ambientação que prende o jogador por horas. Agora a série será recriada pela Eidos Montreal, responsável também pelo reboot bem recebido de outro ícone cult, *Deus Ex: Human Revolution*.

“Nós queríamos preservar os pilares da série *Thief*”, explica o diretor Nicolas Cantin. “Tivemos carta branca para fazer quase tudo o que viesse à cabeça, mas em certo ponto nos limitamos a recriar a experiência de *Thief*.”



BATALHAS ▶ O combate corpo-a-corpo semirroteirizado é a parte mais destoante das novidades da Eidos Montreal

Um dos pilares do jogo, segundo Cantin, é jogar como um verdadeiro ladrão, em vez de bancar o herói de ação vestido com uma máscara. “A fantasia de ser um ladrão é vital e foi uma das primeiras coisas que decidi manter”. Outra base é o uso da escuridão como arma principal: “O contraste é um grande fator na direção de arte. Quando falamos de *Thief*, estamos falando de luz e sombra”. Certo, isso soa como *Thief*,



em suas origens e ver o que havia na fórmula original que simplesmente não funcionaria bem hoje em dia.

Thief é, e sempre foi, um jogo sobre evitar o combate. As ruas estão cheias de guardas que você deve evitar matar. Em algum lugar de uma nova cidade gótica-industrial-steampunk está um local com tesouros que você deseja, há pessoas ávidas para conversar e ilustrar a história desse mundo (que é bem sombrio, em todos os sentidos), há caminhos secretos e um objeto em particular, valioso o bastante para justificar toda a operação. Ficar nas sombras e se mover silenciosamente é essencial. No centro da experiência está um sistema baseado em uma rotina bem simples, como *Cantin* nos disse: infiltrar, roubar e escapar.

Capa e adaga

Na demo a que assistimos, as ruas também estavam cheias de sinais de pestilência. Há uma desigualdade social gigantesca graças a um tirano que aproveita o melhor estilo de vida às custas de seu povo. O tema lembra o início da era industrial e cai bem em um jogo sobre roubar dos ricos. “Nós não tentamos dizer de propósito



FACILIDADES ATUAIS ▶ A cidade faz a gentileza de indicar os possíveis segredos entre as suas paredes

tantos jogos mostrando líderes opressores, fica difícil ignorar essa mensagem de “batalha contra a opressão” no mundo vivendo uma crise econômica atualmente.

Homens vestindo trapos imundos imploram para que os guardas poupem suas vidas, antes de serem enforcados. Garrett, sempre observando, continua totalmente indiferente e segue seu caminho pelo lugar conhecido apenas como A Cidade, em uma charrete. Com isso, já fomos apresentados aos dois protagonistas do jogo: o ladrão e a cidade ao seu redor.

O segundo é especialmente promissor. O cenário é simplesmente brilhante em detalhes e atmosfera, dinâmico com NPCs e suas conversas, com as luzes de velas dançando pelas ruas de tijolos, uma área enorme para explorar tanto na horizontal quanto na vertical. Para ajudá-lo a imaginar, pense que é metade como a Londres de Charles Dickens, metade Dunwall (a cidade de *Dishonored*). Também tem um pouco da velha Cidade que os Keepers – a seita antiga que treinou o jovem Garrett muitos anos atrás – construíram antes dos eventos do primeiro jogo. Explorar essas ruas certamente será um dos

O ladrão e a Cidade são os protagonistas de Thief

mas será que a sensação de jogar vai ser reconhecível para os fãs? Devemos ficar empolgados ou preocupados? É hora de olhar além da marca e perguntar o quão fundo *Thief* vai

‘essa é nossa mensagem’”, diz Daniel Windfeld Schmidt, chefe de design de fases. Porém, com tantos jogos de zumbi criando um apocalipse no consciente coletivo, e com outros

LADRÕES PARA SEMPRE



Os jogos anteriores da série



Thief The Dark Project

Looking Glass Studios
Plataforma PC Ano 1998

Ken Levine (*Bioshock*) ajudou no roteiro e no design. As fases enormes, o uso inteligente do som e a tensão são lembrados com carinho pelos fãs. Os dinossauros e zumbis, não.



Thief II The Metal Age

Looking Glass Studios
Plataforma PC Ano 2000

A inteligência artificial melhorou e veio com uma história cheia de conspiração. O visual empacou em 1998, mas todos os outros elementos foram refinados.



Thief Deadly Shadows

Ion Storm
Plataforma PC, Xbox Ano 2004

A Looking Glass se dissolveu e o estúdio de *Deus Ex*, Ion Storm, assumiu e agregou à fórmula belos efeitos de iluminação e partes em terceira pessoa.

SEJA ESPERTO ▶ Você pode atirar essa flecha, mas saiba que isso será uma péssima ideia



pontos altos do começo da vida do PS4. Mas, antes, você vai passar um tempo em um hub principal, onde é possível melhorar seus equipamentos e ver o que tem de bom no que foi roubado, antes de partir para missões em outras áreas.

Dishonored e *Hitman: Absolution*, dois dos grandes jogos furtivos da atualidade, deixam que você chute o balde e parta para a porrada (com excesso de poderes e habilidade) se um inimigo avistá-lo. Porém, nos *Thief* do passado e no atual não há equipamento para conseguir acabar com um posto de guarda inteiro. Talvez você consiga vencer uma luta de espadas, mas encerrar uma segunda logo em seguida é quase suicídio. Em mais de 30 minutos de jogo nos escritórios da Eidos Montreal,

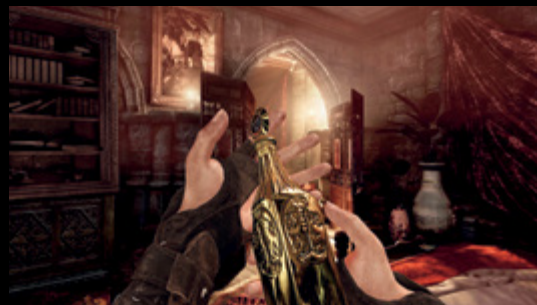
Em 30 minutos de jogo, não vimos Garrett sacar a espada

nunca nem ao menos vimos Garrett sacar a espada. Talvez ele nem mesmo tenha uma. Em vez disso, ele se garante com seu arco e flecha, instrumento de distração e destruição. Em uma sequência inspirada, vimos Garrett seguir um arquiteto chamado Eastwick até um bordel subterrâneo, de olho em seu medalhão de ouro. O ladrão dispara uma flecha em uma garrafa, criando um som que chama a atenção de um guarda. Depois, ele chega por trás de outro guarda e o acerta na cabeça com um velho conhecido, seu Blackjack. Usar esse porrete

de chumbo revestido com couro era o jeito mais fácil de deixar inimigos inconscientes antes, e seu atual peso respeitável fez o crânio do adversário não parecer grande coisa.

Com o primeiro guarda ainda investigando o barulho na outra sala, Garrett equipou seu arco e atirou uma flecha em uma alavanca que abaixou a porta de ferro, prendendo o inimigo lá. É claro que ele poderia apenas ter limpado a sala no estilo *Call of Duty*, mas com flechas (essas belezinhas fazem cabeças parecerem feitas de papel), mas *Thief* incentiva o caminho mais quieto, tanto com equipamentos quanto no design de fases (sem falar nos perigos espalhados por elas).

O que pudemos ver das outras ferramentas à disposição nos deixou bastante empolgados. As flechas normais são acompanhadas por projéteis com funções extras, como apagar chamas usando gelo seco (uma versão mais plausível do que as flechas de água de jogos anteriores), ou soltar fumaça para ajudar Garrett a desaparecer. E há



CENÁRIOS ▶ O prédio está em chamas. Felizmente, a *House of Blossoms*, um bordel cheio de tesouros, não está

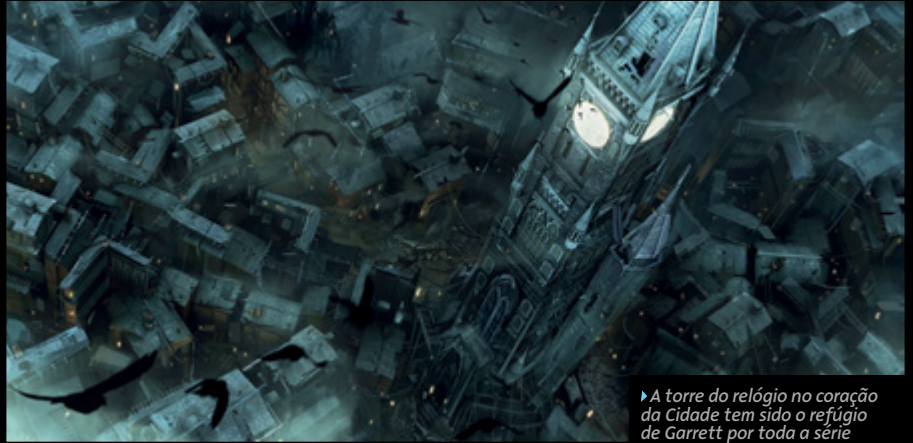


A ARTE FURTIVA

As ideias ganhando vida



► A Eidos tem versões reais dessa roupa, feitas para saber como ela se comporta contra a luz



► A torre do relógio no coração da Cidade tem sido o refúgio de Garrett por toda a série



► O novo rifle provavelmente vai acabar com esse escudo facilmente... tá, é brincadeira



► Iluminação e renderização de nova geração criaram uma atmosfera incrível para Thief

FUXICO VALIOSO ▶ Ouça as conversas dos NPCs e, assim como em *Dishonored*, a sua curiosidade será recompensada com informações cruciais da missão



AS FLECHAS O equipamento de Garrett

Veja só as coisas que os criadores fazem em nome da autenticidade. A Eidos Montreal queria mesmo fazer o arco de Garrett do jeito certo e decidiu que o melhor meio para isso seria criar um modelo em tamanho real, retrátil e de titânio. Os ferreiros locais, Mathieu Collette e Dan Nyborg, gastaram 600 horas de trabalho no projeto e mais de US\$ 12 mil em materiais. Certamente, considerando o tamanho do trabalho, parte desse tempo investido acelerou o desenvolvimento do jogo.



▶ Mesmo substituindo aço por titânio, a versão real do arco é um monstro muito pesado para alguém sair se escondendo por aí



▶ Ainda não revelaram o arsenal completo para o game, mas já sabemos das flechas de fumaça, água e de ponta larga

também a garra (Claw). Ela é um protótipo de gancho que dá maior mobilidade vertical e oferece acesso às partes mais altas das estruturas medievais da Cidade. Nada foi dito sobre um retorno das flechas de musgo, que silenciavam seus passos, ou das bombas de luz, mas ao menos não há nada parecido com uma bazuca steampunk. As ferramentas de *Thief* são feitas para manipular o ambiente, não para matar. É sobre ser o gato em meio aos ratos e, nesse aspecto, o legado dos jogos antigos certamente está bem presente aqui.

Tempos modernos

É hora de falar das mudanças. Essa não é uma sequência feita pela Looking Glass, por isso não dá para esperar o mesmo jogo de antes. Invariavelmente, existem mudanças significativas nesse jogo da Eidos Montreal que transformam a experiência e, para o bem ou para o mal, deixou-a mais moderna.

A maior das novidades é o Focus, a habilidade de percepção aumentada de Garrett. A Eidos Montreal colocou o Smart Vision de *Deus Ex: Human Revolution* na tecnologia Vitoriana e criou uma desculpa até que aceitável para essa habilidade: Garrett perdeu um olho em *Thief: The Dark Project* e colocou no lugar uma esfera mecânica criada pelos Keepers. Anteriormente, esse olho conseguia dar zoom bem

longe e até podia ser jogado por baixo de portas para ver o que acontecia do outro lado. Na versão de PS4, o olho mecânico se junta aos instintos de Garrett para indicar tesouros, segredos e inimigos em um tom de azul contra uma névoa cinza ao entrar no modo Focus. Isso também deixa o tempo mais lento e permite roubar bolsos ou as joias das madames antes que elas percebam.

Na House of Blossoms (o esconderijo subterrâneo que falamos pouco antes),



FEITIÇARIA! ▶ Este medalhão brilhante dá a entender que o sobrenatural provavelmente está de volta em *Thief*



Garrett usa o Focus para roubar debaixo do nariz das pessoas. Ele se esgueira de sombra a sombra usando a nova habilidade Dash (uma evolução natural da técnica Leaning do passado) e aproxima-se de clientes cheios de ópio sobre o chão acarpetado. Entrando no Focus, ele isola o itens importantes no bordel, e até mesmo tira os brincos e colar de uma mulher sem que ela note, reagindo a uma indicação na interface. Focus é um recurso limitado, para ser usado com moderação quando você estiver em dúvida, não é uma ajuda constante. O que você pensou agora está correto: habilidades como esta aparecem em muitos jogos, mas nesse ambiente ela não parece ter sido acrescentada de qualquer jeito. É uma extensão do brilho que dançava sobre os itens dos *Thief* do passado, e faz mais sentido que, digamos, o poder de manipulação do tempo de John Marston em *Red Dead Redemption*. Já o sistema de pontos de ataque

do Focus é mais difícil de explicar. Eles funcionam como os Quick Time Events de *The Walking Dead*, onde é preciso apertar botões para mover a mira até uma parte específica do corpo do inimigo, para ativar uma sequência de luta em terceira pessoa. Isso foi criado para mostrar o combate de uma forma cinematográfica, e o jeito como isso foi usado do lado de fora da House of Blossoms foi muito interessante. Garrett jogou um guarda contra outro, empurrou um deles para uma queda mortal, e então pulou para um lugar seguro. Foi um momento empolgante de ação, mas não era algo parecido com o que os simuladores da Looking Glass faziam, algo que um fã poderia esperar de um *Thief*.

Talvez a nova ideia mais radical da Eidos seja o ponto de vista de *Thief*. Na maior parte do tempo, você vê a Cidade pelos olhos de Garrett, com sua visão periférica escurecida por um filtro que deveria incomodar, mas na verdade

PORRETE ▶ A *Blackjack* de Garrett machuca bem o crânio e quase não faz barulho

melhora seus sentidos. Ao encostar em uma parede, Garrett coloca uma mão contra ela. Ao espiar por trás de um barril (o que seria de nós sem caixas e barris?), a luva também aparece. Pode não parecer muito, mas este efeito simples casa o personagem com os arredores – é mais fácil de acreditar que você está realmente lá. Em alguns momentos, porém, a visão fica em terceira pessoa: derrubar um inimigo (como em *Deus Ex: Human Revolution*) é um exemplo.

Um tropeço

Outro exemplo está nas sequências de plataforma. Acima do local que já citamos, há uma biblioteca em ruínas, que pertence aos Keepers. Ao procurar por uma entrada, vigas podres abrem caminho, e você é levado a uma breve sessão de escalada em terceira pessoa, usando a Claw. Sinceramente, isso quebra a imersão e parece





ÂNGULOS ▶ Assim como em *Deadly Shadows*, alguns momentos mudam a perspectiva para uma visão em terceira pessoa

DE VOLTA DOS MORTOS

O melhor e o pior da necromancia dos games



Xcom Enemy Unknown

Firaxis
Último jogo Xcom: Enforcer (2001) Reboot 2012

A Firaxis, desenvolvedora de *Civilization*, acertou no micro e no macrogerenciamento ao manter a importância de cada membro do seu esquadrão e ao optar por não mexer no combate por turnos. Além disso, conseguiu fazer um jogo de PC funcionar perfeitamente nos consoles. Fantástico!



Alone in the Dark Inferno

Eden Games
Último jogo Alone in the Dark: The New Nightmare (2001) Reboot 2008

A decisão de trazer de volta essa série de survival horror foi ousada e levantou certo interesse. Mas a reimaginação da Eden Games era uma bagunça defeituosa e bastante ruim. Ninguém vai esquecer as viagens por lugares escuros até, de repente, atravessar paredes do cenário.



Syndicate

Starbreeze Studios
Último jogo Syndicate Wars (1996) Reboot 2012

Não foi um jogo ruim, mas o FPS da Starbreeze tinha tanto a ver com a série original quanto o Skrillex tem a ver com cantos gregorianos. Não se trata de um jogo mal feito, mas simplesmente não era preciso colocar o nome de uma série antiga e adorada em um estilo de jogo que não remete em nada à franquia evocada.



Tomb Raider

Crystal Dynamics
Último jogo Tomb Raider: Underworld (2008) Reboot 2013

Lara estava virando uma aventureira bem preguiçosa antes de seu retorno esse ano. A matança de animais e os enigmas de sempre se foram, substituídos por uma Lara Croft bem mais jovem, vulnerável e humana, que gosta de puzzles de escalada tanto quanto se esconder atrás de cobertura.



meio fora de lugar com o ritmo e estilo dos outros elementos de *Thief*. É possível demonstrar agilidade em primeira pessoa – e a própria Eidos Montreal consegue isso de maneira confiante durante sequências de corrida livre. Isso torna ainda mais estranho o fato de que o estúdio sinta a necessidade de recorrer a esses estranhos momentos de plataforma. É claro que o mesmo deve ter sido dito sobre qualquer mudança de *Deus Ex* para atender às exigências dos jogos atuais, e foi difícil reclamar de uma experiência tão satisfatória apenas por terem acrescentado coisas para atrair novos jogadores. Será ainda mais difícil de reclamar da direção do novo *Thief* por causa do carisma passado por seu ambiente. E, obviamente, porque há chances muito altas de que o jogo consiga fazer os seus sistemas furtivos funcionarem direito.

A arte de se esconder

É isso é meio difícil de fazer, como percebemos ao ver o jeito bugado com que *Assassin's Creed III* lidava com sua presença no cenário. O método da Eidos Montreal se baseia em uma esperta Inteligência Artificial, com um conjunto de regras consistentes (como Garrett sempre estar invisível ao espiar por uma parede, por exemplo) e não ter vida fácil ao recorrer ao combate sem estratégia. “Grande parte do segredo é dar resposta constante



JÁ ERA! ▶ Essa é a última visão que muitos dos guardas de *A Cidade* terão antes de morrer. Que pena...



porque seu estado de alerta chegou ao fim. Eles não vão esquecer que viram você e muito menos se você matou um deles alguns minutos atrás.

Mestre da fuga

Garrett demonstra isso perfeitamente no caminho para a House of Blossoms, sem matar ninguém antes de entrar. Ele é visto e escapa em uma sequência de corrida ao estilo *Mirror's Edge*, com de escorregões, pulos e belas vistas dos telhados. Mesmo após roubar antiguidades das áreas reservadas do bordel, ele continua invisível. Garrett move-se silenciosamente pelas vigas acima de cada sala. Ele espia por buracos na parede e escuta uma garota dizer para outra não por ópio demais na ventilação, em uma área cheia de alavancas e pistões – sinalizando que essa é uma sala com um quebra-cabeça.

Quando Garrett finalmente rouba o medalhão de Eastwick em um quarto, descobre símbolos secretos nas paredes, visíveis somente no modo Focus, e que correspondem a marcas no disco dourado. Fica claro que há alguma passagem secreta para a biblioteca (com mais tesouros), mas ele não tem a chance de chegar lá. Eastwick grita no salão, dopado, e alerta que foi roubado, mas a fase de fuga já começou. Deixando o cuidado de lado, Garrett aperta alguns interruptores, e o ar fica cheio de narcóticos. Prendendo a respiração, ele passa pelos dopados e inconscientes, de volta para a luz da lua.

Há outras possibilidades nessa missão. Se Garrett tivesse eliminado Eastwick antes de o alarme soar, não haveria necessidade de uma fuga tão problemática. Quem se sentisse ousado o bastante poderia passar pela porta da biblioteca por onde



DE OLHO NO FUTURO

Thief foi o primeiro jogo que vimos funcionando em um hardware da nova geração. E nos deixou empolgados. As superfícies têm tessellation dinâmica, que é a maneira chique de dizer que elas estão cheias de relevos e de rachaduras. Isso só é possível em placas de vídeo de PC com suporte a DirectX 11, e o diretor de arte, Jean-Normand Bucci, disse que isso estará no PS4 também. Os efeitos de partícula melhoraram. Bucci mostrou um prédio em chamas, com centenas de fagulhas dançando pela fumaça em tempo real e com física realista, enquanto uma tempestade caía do lado de fora. Mas as sombras com bordas suaves em tempo real provavelmente serão os detalhes que mais vão chamar a atenção.

Eastwick entrou, e o jogo permitiria isso. Seria uma ideia terrível, mas possível. *Thief* tem todos os sinais de uma longa experiência que recompensa múltiplas partidas, algo do qual a equipe está ciente, segundo Schmidt. “Alguns jogadores querem só parar e assistir, enxergar as possibilidades”, ele diz. “Os *Thief* antigos tinham um ritmo bem lento, e era preciso prestar muita atenção ao que acontecia ao seu redor. Um de nossos desafios foi nos certificar de que o jogador entenda as opções a seu dispor. Eu acho que os jogadores vão se divertir bastante procurando novos jeitos de jogar, e as ferramentas de Garrett proporcionam ainda mais oportunidades.”

Thief é uma grande aposta para a nova geração. É lindo, tem um ótimo clima e cria um nicho válido para si mesmo, com um sistema de jogo verdadeiramente furtivo. Se há um elefante na sala, é a inconfundível semelhança com *Dishonored*. Das cortesãs e seu jeito vitoriano ao quase-Dark Vision chamado modo Focus, há tons de *Dishonored* por toda parte em *Thief*. Sim, o sistema de jogo aqui é bem mais realista, ao contrário da fantasia do jogo da Arkane Studios, e Corvo estava atrás de vingança, não de objetos valiosos. A coexistência de *Thief* com *Dishonored* é meio confusa, mas depois da primeira impressão, há uma atmosfera em *Thief* que faz querer explorar a Cidade por horas, digerindo os diálogos das ruas e imaginando quais segredos se escondem entre o mar de prédios velhos e novos. Se quiser ver como a próxima geração pode ser sombria, fique de olho neste jogo. 



LAR SOMBRIO ▶ Arquitetura gótica e industrial se misturam no velho lar de Garrett, *A Cidade*

ao jogador”, diz Windfeld Schmidt. “É também sobre nuances, linguagem corporal e rotinas de patrulha.” Alertar um guarda não é uma questão binária, também. “Se você correr pela luz e voltar para a sombra, eles vão saber que alguém está ali e vão procurar por você. Essa é a diferença entre isso e apenas causar uma distração. Eles presumem o que está acontecendo.”

Jogos furtivos falham quando você não sabe o que foi que o matou, ou como foi descoberto. O medidor de luz de *Thief*, padrão da série, diz o quão visível você está, por meio de um bulbo brilhante no canto inferior esquerdo da tela. Se você fizer muito barulho, a IA vai ouvir e investigar. Se você fizer muito barulho e estiver visível, eles já entram em modo de ataque. Não há som de alerta ao estilo *Metal Gear*, ou cronômetro para voltar ao normal – você terá de usar seu senso para saber se os guardas estão gritando com você, ou se a linguagem corporal deles parece agressiva. Schmidt promete que *Thief* não vai cair no velho conceito de guardas pisando em amigos mortos sem perceber só



Editora Europa

A melhor biblioteca de cultura pop do Brasil

Revista Playstation

De: R\$ 10,⁹⁰ Por: R\$ 8,⁰⁰*



Edição 174



Edição 173



Edição 172



Edição 171



Edição 170



Edição 169



Edição 168



Edição 167

Revista OLD!GAMER

De: R\$ 19,⁹⁰ Por: R\$ 12,⁰⁰*



Edição 14



Edição 13



Edição 12



Edição 11

Compre pelo (11) 3038-5050 (SP), 0800 8888 508

Revista Mundo dos Super-Heróis

De: R\$ 14,⁹⁰ Por: R\$ 12,⁰⁰*



Edição 42



Edição 41



Edição 40



Edição 39

Detonados

Revista Oficial
Assassin's Creed III
R\$ 14,⁹⁰*



Almanaque dos Detonados
Pro Evolution Soccer 2013
R\$ 14,⁹⁰*

Guia Oficial
Diablo III
448 páginas
R\$ 59,⁹⁰*



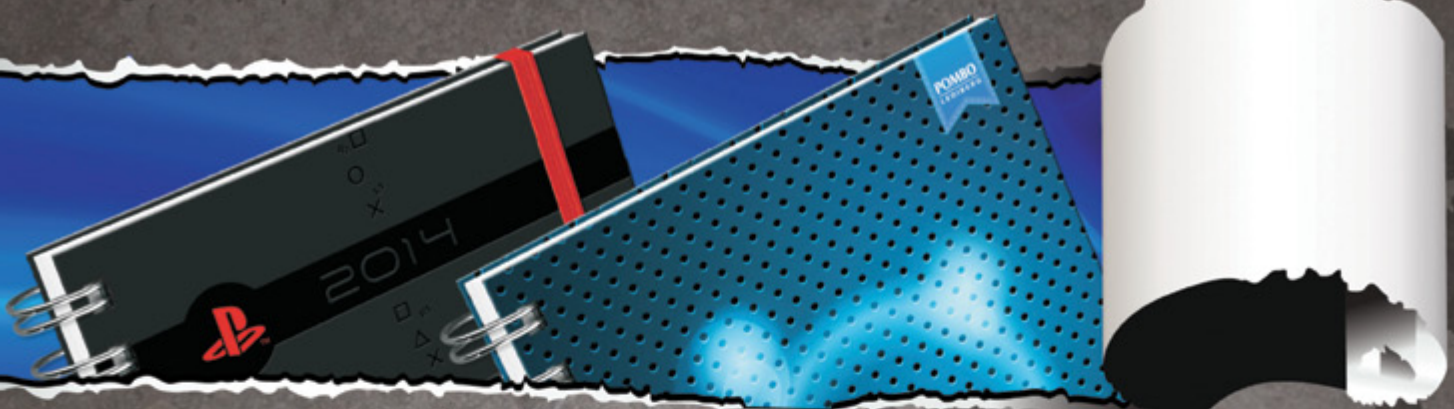
Em Português



Almanaque dos Detonados
Resident Evil 6
R\$ 14,⁹⁰*

(demais localidades) ou pelo site www.europenet.com.br

JÁ PENSOU EM PRODUTOS EXCLUSIVOS,
COM SUA MARCA PREFERIDA?



VOLTA ÀS AULAS 2014



PlayStation

E POMBO LEDIBERG



EM BREVE, NUMA PAPELARIA
PERTO DE VOCÊ!

LANÇAMENTO!
NOVEMBRO
DE 2013

"PlayStation", the "PS" Family logo, "PS3" logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Manufactured under license by Sony Computer Entertainment America.

www.pombolediberg.com.br

POMBO
LEDIBERG



Bárbaro

DIABLO III

Há cinco classes de personagens para jogar em *Diablo III*, entre as quais o bárbaro se destaca pela força física e brutalidade. Seu estilo de combate é o corpo a corpo, de proximidade, no qual sua lâmina canta uma canção de morte para aqueles que o desafiam. Talvez nossa simpatia pelo bárbaro seja por sua ira, semelhante a de Kratos, o guerreiro espartano de *God of War*.

Revista - Oficial Brasil

PlayStation

Maior/2013



Garota
Play





Fotos: Rodrigo Bari
Assist. Fotografia: Bruno T. Tomaz
Produção: Beth Macedo
Cabelo e Maquiagem: Carmen Correa
Modelo: Anne Bueno - BBM Models
Ela usa: Minha Avó Tinha (11) 3865-1759/
3801-4124. www.minhavotinha.com.br
Adagas: Profighters Artigos de Artes Marciais,
(11) 3209-2969, www.profighters.com.br

Revisia Oficial Brasil
Playstation



Mochilas Killzone & Modnation você só encontra aqui

colorizi

www.yangzi.com.br



KILLZONE®

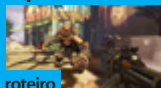
© 2012 Sony Computer Entertainment Europe. KILLZONE is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerilla.
"Playstation and the "PS" Family logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed for manufacture by Sony Computer America LLC.

 PlayStation.



© 2012 Sony Computer Entertainment America LLC. ModNation is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Developed by United Front Games. "Playstation" and "PS" family logos are trademarks of Sony Computers Entertainment Inc.

 PlayStation.



Com história de cair o queixo e tiroteio alucinante, BioShock Infinite é inesquecível

BIO SHOCK INFINITE

Traga a garota e quite sua dívida". Essa é a proposta que leva o investigador Booker DeWitt a uma missão para resgatar Elizabeth, a garota que vive aprisionada em uma cidade flutuante protegida por um pássaro gigante chamado Songbird. Igual ao primeiro *BioShock*, tudo começa em um farol. Mas em vez de descermos para o fundo do mar em direção a Rapture, somos lançados

para os ares rumo a Columbia.

A cidade flutuante pode ser bonita por fora, mas é podre por dentro. Lá vive uma população extremamente conservadora, baseada no pior da sociedade americana do começo do século 20 — no ano de 1912, mais especificamente, período no qual a história se passa. Esse conservadorismo tem nome: Z. H. Comstock, criador do lugar e conhecido como o Profeta.

Visto como um salvador, ele passa seus

valores racistas por meio de uma religião criada para idolatrá-lo. Seus seguidores são chamados de Fundadores.

Do outro lado da balança está o grupo de rebeldes extremistas Vox Populi, que lutam contra esses ideais. É raro ver jogos abordarem temas tão polêmicos como pureza racial ou religião, e foi um ato de coragem da Irrational Games usá-los para criar personagens preconceituosos e que fazem todo o sentido no contexto da obra.



Caçadores de troféus

Alguns jogadores conseguiram romper o tecido do espaço-tempo e platinaram *Infinite* tranquilamente

Stevie_Gomes.....	2d 9h	imaks3d.....	5d 23h
Stroke_Lee.....	3d 2h	draggybr.....	6d 4h
Tidus-PK.....	4d 17h	Fonte: www.mypst.com.br	



PlayStation 3
(disco/download)

GêneroFPS

ProdutoraIrrational Games

Distribuidora2K Games

Legenda/Dublagem

Português/Inglês

Elizabeth

Como uma princesa aprisionada na torre, só que com poderes sobrenaturais, Elizabeth é mantida cativa na utópica cidade de Columbia

Booker

Após perder dinheiro com apostas, o investigador recebe uma missão especial para quitar sua dívida: resgatar uma garota, Elizabeth, de uma cidade nos céus

Em pouco tempo já é possível perceber que *BioShock Infinite* não é um jogo comum. Chegar aos céus com a música "Will the Circle Be Unbroken" em tom "divino" é um momento bem espiritual – não que Booker seja um apreciador, afinal ele dispensa facilmente o batismo necessário para entrar em Columbia. ▶



NÍVEL DE DIFICULDADE

5/10
(Normal)

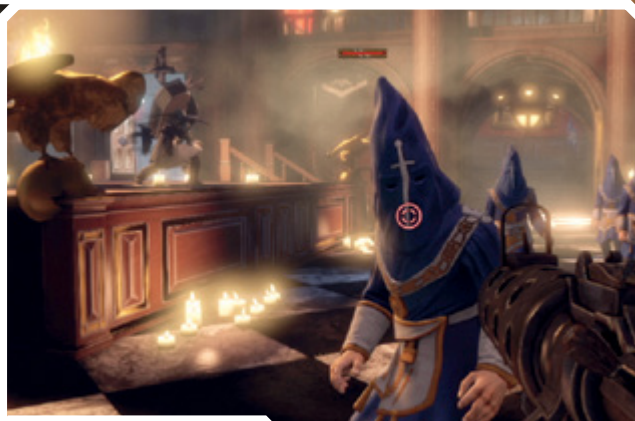
HALL DA FAMA

PIONEIRO

O primeiro jogador a coletar todos os troféus do game
StarChuck
(29/03/2013)

VELOCISTA

O mais rápido do ranking a coletar todos os troféus
LZenon
(1d 23h 54m)



OUSADO ▶ Em Columbia, a sociedade é condicionada a lutar pela pureza racial

Sons e lugares

Os belos cenários de *BioShock Infinite* são um dos aspectos que circundam a narrativa. São todos originais, coloridos e detalhados. Não estranhe ao se pegar parado por alguns minutos, observando e interpretando um quadro, um cartaz ou uma mensagem escrita na parede, e tentar fazer a ligação disso tudo com a história.

Cada lugar passa uma sensação, seja um pátio alegre com crianças brincando ou uma sala religiosa de Comstock cuidadosamente bem iluminada. A fábrica de Jeremiah Fink, responsável pela produção de quase tudo em Columbia, é outro lugar memoravelmente diabólico. Os trabalhadores são tratados de forma opressiva e



6 DE JULHO ▶ A Rifa anual de Columbia comemora a independência da cidade

recebem em moedas que valem apenas na loja do industrial. Há, inclusive, um leilão por trabalho onde vence aquele que diz que consegue fazer a atividade em menos tempo. E quem fica sem trabalho... não recebe.

Outro fator importante que ajuda a costurar a história é o

áudio, indo desde a sonoplastia realista à trilha sonora impecável que envolve o ambiente e dialoga com o enredo. Cada lugar tem sua música típica que se encaixa de modo perfeito. Crianças na rua cantam cantigas infantis sobre o Songbird, enquanto os templos de Comstock possuem músicas em

tom épico. A trilha sonora ainda inclui versões refinadas de *God Only Knows* (Beach Boys), *Shiny Happy People* (R.E.M.), *Girls Just Wanna Have Fun* (Cindy Lauper) e *Fortunate Son* (Creedance Clearwater Revival) pensadas especialmente para integrar Columbia. Adicione também no pacote as vozes bem dubladas que passam bastante emoção na interpretação. *BioShock Infinite* não é para ser jogado na correria, mas sim com atenção para ver e ouvir cada detalhe.

Nem tudo é perfeito...

Da mesma forma que os fãs de *Harry Potter* sabem que as escadas de Hogwarts sempre mudam, o mesmo pode-se dizer

PRODUÇÃO DE INFINITE Sendo desenvolvido há mais de cinco anos, o terceiro jogo da franquia *BioShock* marca o “retorno” da série para a Irrational Games sob direção de Ken Levine (*BioShock 2* foi feito pela 2K Marin, que ajudou na

produção dos outros dois jogos). No começo, até se pensou em criar outro jogo em Rapture, cidade submersa de *BioShock 1* e *2*, mas Levine decidiu tomar uma nova direção. No entanto, o jogo ainda era muito “BioShock” para não levar o título no nome.



HANDYMAN ▶ Criada com a ideia de ajudar cidadãos deficientes, a armadura dos Handymen os fazem levar uma vida horrível



CARA OU COROA? ▶ Sempre que aparecem em cena, os irmãos Lutece adicionam humor e mistério

de Columbia. Tal qual um quebra-cabeça megalomaniaco, a cidade está em constante movimento, encaixando ou desencaixando suas partes. É algo incrível de se ver, mas, por se tratar de eventos roteirizados, não é algo que se possa aproveitar.

Da mesma forma, outros tipos de interação ficam de lado. Alguns personagens comuns possuem linhas de diálogo interessante, mas nunca é possível responder ou fazer algo diferente. A falta de reação dos civis também é algo que causa estranheza. Apesar de estar sendo procurado e ter uma arma em mãos (dentro de uma sociedade condicionada a seguir normas), a presença de Booker nunca causa espanto.

Narrativa, áudio e cenário se combinam para criar uma cidade incrível

Em contrapartida, basta um “deslize” em uma área cheia de inimigos para iniciar uma grande batalha. Agir de modo furtivo é praticamente impossível. Basta usar um poder ou atirar (mesmo que longe dos guardas) para ter sua posição delatada. O sistema pode parecer antigo se comparado a *Hitman: Absolution* e *Dishonored*, que possuem uma inteligência artificial que se adapta bem às ações do jogador.

Pequenas inconsistências também permeiam a narrativa,

como os vigores (líquidos que dão poderes sobrenaturais). Em Rapture, os plasmids foram usados para criar “super-humanos” e ocasionou a queda da cidade. Já os vigores fazem muito menos sentido em uma sociedade que preza a pureza racial. Não só isso. Apesar de haver anúncios espalhados por toda Columbia — “quem precisa da companhia elétrica com Shock Jockey?” —, apenas Booker usa os poderes.

Em outros momentos, Columbia não parece ser um lugar habitável,

mas sim uma grande arena de batalha. Booker não parece se importar, e isso faz com que as mortes não tenham peso — algo que nem a presença de Elizabeth consegue mudar. O que a garota pode alterar é o tempo/espço, pois ela possui a habilidade de abrir fendas para outras realidades.

Durante o combate, isso pode ser usado para trazer caixas com remédios, armas ou máquinas que atiram. Além disso, apesar da carinha de princesa da Disney, Elizabeth é uma ótima ajudante, sempre trazendo itens quando Booker fica em apuros.

Outro elemento que muda o combate é o Sky-Hook, gancho que permite andar pelos trilhos do cenário. Você pode atirar ▶



PATRIOTAS ▶ Armados com miniguns, esses autômatos dão trabalho quando aparecem

enquanto se desloca, “pular” em cima de inimigos ou simplesmente fugir se a situação complicar.

Certos aspectos poderiam ser melhores, mas é compreensível que algumas dessas inconsistências foram necessárias para manter o equilíbrio entre diversão e combate com o envolvimento da trama. E alguns problemas técnicos não têm muita importância – ocorrem travadas de carregamento entre seções de cenários grandes –, e não dá para entender a decisão de não permitir salvar o progresso a qualquer momento (é necessário passar em um checkpoint). Fora isso, não é legal ver NPCs com rostos idênticos (o capítulo na praia é um show de sósias), mas nada que prejudique a aventura.

...mas a história é!

Interação com a cidade, dinâmica do ambiente, escolhas morais... tudo acabou saindo do caminho para dar lógica e foco à história de Booker e Elizabeth, e isso se torna compreensível logo que o jogo termina. Não deve ser tão fácil para os produtores desistirem de algumas ideias, mas o resultado final compensa as decisões deles.

Todas as questões que não agradaram integralmente na aventura se tornam detalhes, como faróis em um oceano ou estrelas no espaço. Desde o começo, a narrativa vai criando perguntas. Booker possui as letras “AD” na mão direita, símbolo do “Falso Profeta” em Columbia. Por que



CARAS E BOCAS ▶ A expressão de Elizabeth muda de acordo com as situações. Às vezes ela faz até caretas!

Infinite é incrível e gera discussões “cabeça” e muitos questionamentos

ele possui essa marca? Para quem ele deve buscar Elizabeth? Todo o mistério vai sendo criado aos poucos, principalmente com a presença do casal de irmãos Lutece, que são os melhores personagens de *Infinite*.

Cada vez que entram em cena com seus ares intrigantes, adicionam um toque de graça com seus diálogos de cientistas interessados em experimentos.

A história fica mais complexa quando Elizabeth começa a abrir fendas temporais para realidades alternativas, que explicam até o fato das músicas de Columbia serem “cópias” do que seria criado décadas depois. Em certos momentos, a narrativa circula entre essas outras realidades, quando o objetivo atual não pode ser cumprido onde Booker e

Elizabeth estão. *Infinite* consegue deixar interessante um assunto que seria um saco naquela aula chata de física.

Com tantas perguntas a serem respondidas, seria fácil cometer algum erro de lógica ou deixar um final sem respostas. Mas não é isso que acontece. No fim, tudo é resolvido. E, como uma obra-prima, deixa margens para criar teorias e interpretações. Inclusive há um jeito de explicar até as mortes do personagem em combate durante o jogo.

Infinite tem um enredo com complexidades, porém é redondo e extremamente bem amarrado em cada detalhe. É uma história que não o deixa esperando por uma sequência, mas pode fazê-lo desejar que nunca mais outros *BioShock* sejam lançados devido a

sua completude. Um final que faz seu cérebro trabalhar não apenas enquanto os créditos rolam, mas por muito tempo depois disso.

BioShock Infinite consegue ser incrível em muitos níveis, seja ao fornecer material para discussões físicas e filosóficas ou apenas debater sobre qual vigor é melhor. Um jogo que deixa a sua marca para todo o... infinito. ▶

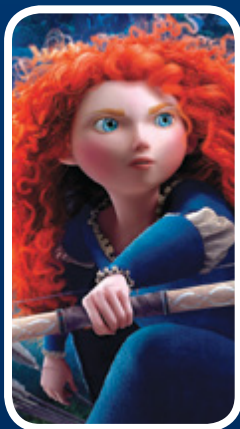
AValiação Técnica

GRÁFICOS	■■■■■
CONTROLE	■■■■■
DIFICULDADE	■■■■■
ÁUDIO	■■■■■
REPLAY	■■■■■

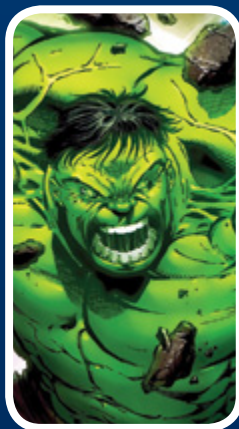
ASPECTOS CENTRAIS

HISTÓRIA	■■■■■
ARMAS E PODERES	■■■■■
COLUMBIA	■■■■■
SURPRESAS DE ROTEIRO	■■■■■

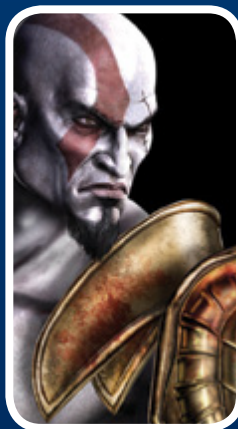
NOTA FINAL 10

**MERIDA**

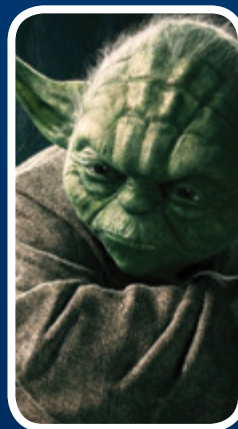
Maquete
1 à 5 de Julho
10:00h às 17:00h

**HULK**

Maquete
8 à 12 de Julho
10:00h às 17:00h

**KRATOS**

Maquete
15 à 19 de Julho
10:00h às 17:00h

**YODA**

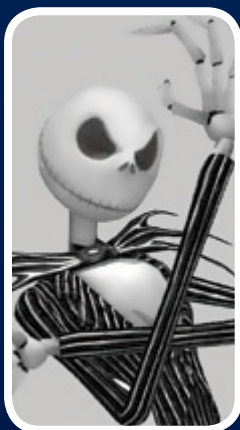
Maquete
22 à 26 de Julho
10:00h às 17:00h

**NARUTO**

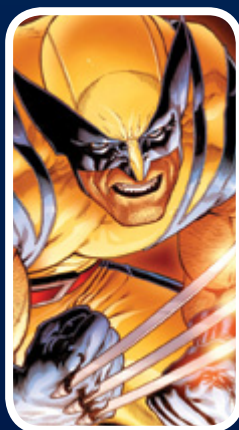
Maquete
29/07 à 02/08
10:00h às 17:00h

WORKSHOPS DE ESCULTURA

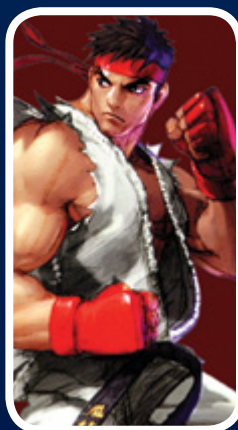
Aproveite as férias para modelar seu personagem favorito!

**JACK**

Maquete
1 à 5 de Julho
19:00h às 22:00h

**WOLVERINE**

Busto
8 à 12 de Julho
19:00h às 22:00h

**RYU**

Maquete
15 à 19 de Julho
19:00h às 22:00h

**DARTH VADER**

Busto
22 à 26 de Julho
19:00h às 22:00h

**GOKU**

Maquete
29/07 à 02/08
19:00h às 22:00h

Imagens: Divulgação

O mês de Julho será repleto de workshops especiais no Rick Fernandes Studio, com estudos de personagens temas de jogos, filmes, quadrinhos e mangás!

Os workshops terão duração de uma semana e o aluno utilizará plastilina (massa de modelar) para esculpir seu personagem. Todo o material está incluso no valor e, o melhor, você leva sua escultura para casa! Matrículas Abertas. Vagas limitadas!

Conheça o nosso trabalho através do site ou facebook.

www.rfstudiofx.com.br

Rick
FERNANDES
STUDIO



Rick Fernandes Studio | (11) 3596.6456/3596.6457 | cursos@rfstudiofx.com.br



Columbia é uma cidade com vários lugares diferentes. A favela, com pessoas vivendo em péssimas condições, fica próxima às Indústrias Fink, onde os trabalhadores são explorados.

OS CAMINHOS DE COLUMBIA

CAPÍTULO 1 O FAROL

★★★★★★★★★★★★

★ Suba até o topo do farol e bata nos sinos na ordem revelada no papel. Sente-se na cadeira para ser projetado para a cidade aérea de Columbia.

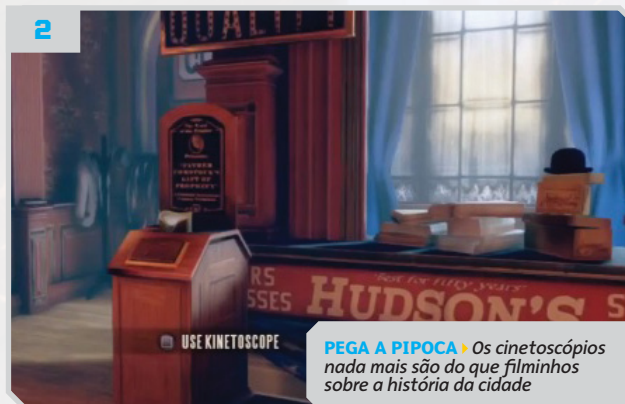
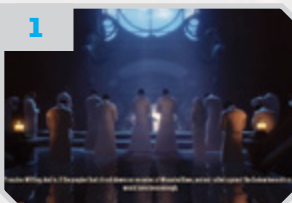
CAPÍTULO 2 CENTRO DE BOAS-VINDAS

★★★★★★★★★★★★

★ Ao chegar ao Centro, vire à esquerda até uma capela lateral. Na pequena entrada da direita, pegue um Voxofone #1. Passe pelo homem de branco e vá até o batismo (1) para entrar na

cidade. No momento do “sonho”, abra a porta para continuar.

★ Passe pelos oradores para chegar à grande estátua do Padre Comstock. Entre à direita na loja “Hudson’s”, veja o filme no **Cinetoscópio #1** (2) e pegue o Voxofone #2. Suba pela rua e passe pela ponte. Ao lado da placa “The False Shepard”,



PEGA A PIPOCA Os cinetoscópios nada mais são do que filminhos sobre a história da cidade

use outro **Cinetoscópio #2**. Siga pela escada da esquerda. No jardim ao fundo, obtenha o Voxofone (#3).

★ Volte e suba pela outra escada. Booker DeWitt encontra a estátua que deveria procurar e recebe um telegrama.

COLETÁVEIS Como já é costume na série Bioshock, os itens coletáveis são responsáveis por aumentar a história. Os "voxofones" são arquivos de áudio que ajudam a montar a cronologia dos acontecimentos e saber o que

levou Columbia a ser o que é "hoje". Já os "cinetoscópios" passam filmes curtos mostrando os acontecimentos da sociedade. O fato de o jogo possuir legendas em português é bem importante para aproveitar esse material.

★ Ande para a esquerda e olhe pelo **Telescópio #3** (cinetoscópios e telescópios contam como o mesmo desafio). Suba pelas escadas. À direita do palco com um apresentador, veja o **Cinetoscópio #4**.

★ Divirta-se nas barracas para ganhar dinheiro, depois vá para a parte esquerda. Pegue a amostra do **vigor Possessão**. Use-a no robô e siga para a feira. Nessa área, pegue o **Voxofone #4** na área onde as crianças estão brincando de atirar. Siga o som da cantoria para encontrar o palco da rifa de 1912.

CAPÍTULO 3 PRAÇA DA RIFA

★★★★★★★★★★★★

★ Booker é sorteado com o número #77 (3) e é atacado pelos guardas (se tentar acertar o locutor terá uma recompensa mais tarde). Ao tomar a Sky-Hook (arma-gancho) e a pistola, livre-se dos primeiros guardas. Próximo à máquina de vendas (onde há uma melhoria para a Possessão), pegue o **Voxofone #5** entre as gaiolas.

★ Use a Possessão no robô artilheiro para ajudar a matar os guardas e avance até encontrar o minichefe Fireman (4). Desvie das granadas de fogo e acerte alguns tiros para matá-lo – pegue o **vigor Beijo do Diabo**. Contra os próximos guardas, atire nas caixas com fogos de artifícios ou use o seu novo vigor para jogar bolas de fogo nas poças de óleo. Vá ao restaurante The Blue Ribbon.

CAPÍTULO 4 TELHADO DO CENTRO COMSTOCK

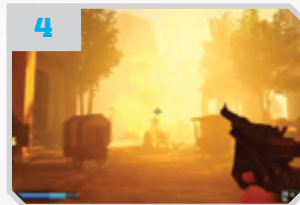
★★★★★★★★★★★★

★ Logo na entrada, acesse os **Cinetoscópios #5, #6 e #7**. No bar, pegue a infusão que libera o escudo. Se você comprou o Season



3

SORTE OU REVÉS Apesar do aviso no telegrama, Booker pega a bola #77 na rifa

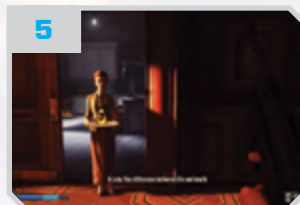


4

Pass de *BioShock Infinite*, cinco infusões e quatro equipamentos estarão disponíveis no local (não são obrigatórios para os troféus). Na cozinha, pegue o **Voxofone #6** em cima da bancada.

★ Do lado de fora, use o Sky-Hook para se mover pelas plataformas. Realize um ataque aéreo e pegue a metralhadora. Acabe com os inimigos e destrua as torretas nos navios flutuantes. Na área final, destrua uma janela e entre na Residência Lansdowne (ou use o Sky-Hook para entrar pela varanda). No andar de baixo, pegue o **Voxofone #7** no quarto.

★ Há um baú trancado, mas a chave não está disponível. Volte à varanda e pule no próximo prédio. Passe pela Residência

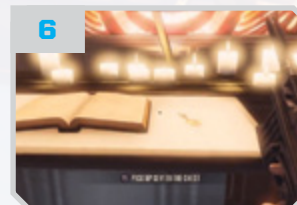


5

Montgomery e saia pela porta do quarto (a única que está aberta). Elimine os inimigos, incluindo um Fireman, e pegue o **Voxofone #8** no palco em frente de onde você saiu. À direita, use o **Cinetoscópio #8**. Ande para o outro lado e vá na Ordem da Irmandade do Corvo.

★ Entre na sala à esquerda da estátua de John Wilkes. Elimine os inimigos e pegue o **Voxofone #9** no bar. Suba pelas escadas atrás da estátua. Desça até o culto e mate os seguidores. Pegue o **Voxofone #10** na capela. No altar, pegue a **Infusão #1 (5)** e a **chave do baú (6)**. Faça o caminho de volta até a Residência Lansdowne. Abra o baú e pegue a **Infusão #2**.

★ Volte para a capela e entre no quarto perto do altar. Suba pelo elevador. Na sala do projetor, empurre a escrivaninha para encontrar um equipamento. Na outra área, pegue o **Voxofone #11** em uma das escrivaninhas. Passe pela porta para enfrentar o minichefe Corvo. Atire apenas quando ele não estiver na forma ▶



6



GARRAFAS DE VIGOR

São as fontes de poderes em *BioShock Infinite*. Tais poderes usam a barra de magia que pode ser recarregada coletando alguns saís.



POSSESSÃO

Transforma máquinas em aliadas por um período de tempo. Após um pequeno upgrade, também pode ser usado em inimigos, que se suicidam após o efeito.



BEIJO DO DIABO

Lança granadas e cria armadilhas de fogo. Não causa efeito no Fireman, mas é útil contra a Siren.



CORVOS HOMICIDAS

Fraco contra a maioria dos mini-chefes, esse vigor é útil contra inimigos comuns.



CAVALO SELVAGEM

Faz os inimigos flutuarem por um curto período de tempo. Acabe com eles!

de pássaros e não deixe que ele se aproxime para o ataque corpo a corpo (7). Após vencê-lo, pegue o **vigor Corvos Homicidas** e teste-o nos inimigos que aparecem.

★ Pegue um equipamento ao lado da máquina de vendas quebrada e vá na área externa. À esquerda, pule no navio e use o **Telescópio #9**. Use o Sky-Hook para chegar na estação.

CAPÍTULO 5 ENTRADA DE MONUMENT ISLAND

★★★★★★★★★★★★★
★ Logo à direita, assista ao **Cinetoscópio #10**. Elimine todos os guardas da região e saia do prédio. Use os trilhos do sky-line (8) para avançar. Desça na primeira plataforma e use o **Telescópio #11**. Nesse mesmo lugar, pegue a **Infusão #3** na salinha ao fundo.

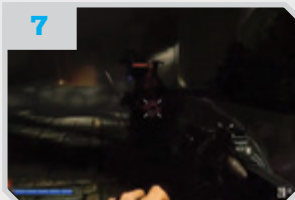
★ Continue pelos trilhos até não conseguir mais avançar. Desça e pegue o **Voxofone #12** em cima da escrivaninha. Libere o sky-line puxando a alavanca e use

9

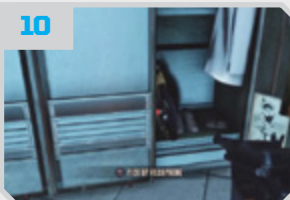


A PRISIONEIRA Assim como nos contos de fadas, Elizabeth está presa no alto da torre

7



10



os trilhos mais uma vez. Elimine os guardas na plataforma e siga no mesmo trilho (após passar pelos bondes de carga). Há um terraço próximo com um equipamento atrás de um armário.

★ Entre no prédio. Após a conversa entre Booker e Comstock, acione a alavanca. Siga pelo caminho e use o Sky-Hook para pular no dirigível. Abra a porta e acione os comandos. Quando tudo estiver pegando fogo, pule na skyline. Na próxima plataforma, entre em Monument Island (9).

no armário à esquerda. Passe pela área com a máquina que dispara correntes elétricas. Vá na primeira à esquerda e pegue o **Voxofone #14** na sala médica. Siga para o gerador de energia e pegue o **Voxofone #15** na mesa em frente. Ainda atrás da mesa, pegue a **Infusão #4** (11).

★ Use o elevador. Ative o "rastreador de espécime" para saber onde está Elizabeth. No quarto seguinte, ative a alavanca para vê-la. Repita o procedimento

8

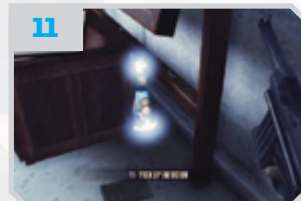


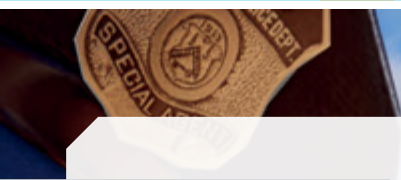
TRILHOS NO AR O Sky-Hook permite se locomover pelos aerotrinhos, úteis até em batalhas

CAPÍTULO 6 TORRE DO MONUMENTO

★★★★★★★★★★★★★
★ Entre na construção e pegue o **Voxofone (#13)** (10)

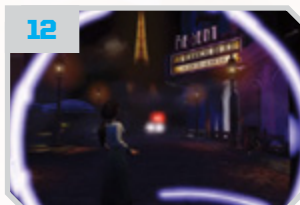
11





na sala seguinte e veja Elizabeth abrir uma fenda no espaço-tempo (12). Na área seguinte, o Voxofone #16 está em cima da cadeira. Passe pela parte externa da estátua para ir ao encontro de Elizabeth.

★ Fuja com a garota enquanto Songbird, o protetor dela, destrói a torre. A fuga no sky-line termina com DeWitt quase afogado. Durante o "sonho", abra a porta. Enquanto Booker se recupera, Elizabeth vai atrás da música.



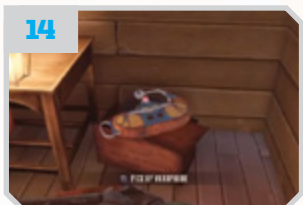
CAPÍTULO 7 BAÍA DO ENCOURAÇADO

★★★★★★★★★★★★

★ Siga reto pela praia. Ao lado da barraca fechada, pegue o Voxofone #17 embaixo da casinha com rodas. Entre na construção e veja o Cinetoscópio #12. Na outra parte da praia, encontre Elizabeth no pier (13). A garota passa a seguir DeWitt, mas não é preciso cuidar dela durante o combate.

★ Entre na loja e suba a escada até o calçadão superior. Opte por qual medalha Elizabeth deve usar (a escolha não faz diferença). Nesse momento, os cidadãos podem ver que a estátua onde a garota vivia foi destruída (mas ninguém sabe que Elizabeth é a "escolhida" que vivia encarcerada lá).

★ Siga pela esquerda da fila de vitória para Elizabeth destrancar sua primeira fechadura. Próximo à máquina de vendas, receba dinheiro da garota (ela vai achar trocados de vez em quando). No fim do corredor, obtenha um equipamento e o Voxofone #18.



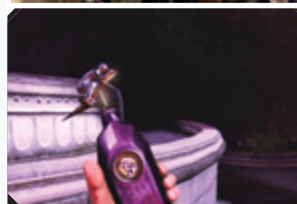
★ Ao lado do casal que foi humilhado na rifa, pegue outro equipamento. Atravesse o fliperama e entre no banheiro masculino. Pegue o Voxofone #19 na mesa. No corredor dos banheiros, veja o Cinetoscópio #13. Suba as escadas com Elizabeth e passe pela porta giratória. Na bilheteria, escolha entre exigir as entradas ou sacar a arma, mas se prepare para lutar de qualquer jeito.

★ Na sala à direita do portão que abriu, encontre o seu Voxofone #20. No próximo corredor, entre à esquerda e pegue a sua Infusão #5 na escrivaninha. Saia por onde não entrou e passe pela porta. Desça a escada e pegue o Voxofone #21 (14). Volte para a área maior. Suba pela direita e ative o transporte com Elizabeth. Suba as escadas e use o Telescópio #14. Passe pela porta giratória para sair da Baía do Encouraçado.

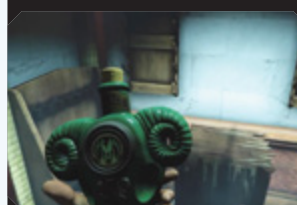
CAPÍTULO 8 CAMPO DOS SOLDADOS

★★★★★★★★★★★★

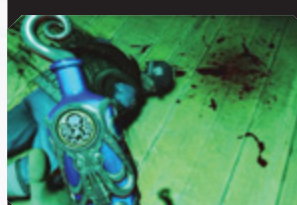
★ No lado direito da área, use o Cinetoscópio #15. Na parte esquerda, pegue uma gazua no chão e peça para Elizabeth abrir a fechadura. É possível reiniciar o checkpoint e abrir essa fechadura 30 vezes para obter o troféu "No Mal Caminho". Lá dentro, pegue a Infusão #6. ▶



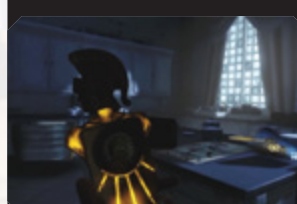
SHOCK JOCKEY
O vigor de eletricidade pode ser usado contra quase todos os mini-chefes. Também é útil em combinação com outros vigores, como Repuxo e Corvos Homicidas.



ASSALTO
É útil na luta contra a Siren e funciona contra os outros inimigos. Quanto mais tempo o poder for "segurado", mais forte ele será (e maior o gasto)



REPUXO
Esse vigor possui duas funções: puxar um inimigo para perto ou (segurando o poder) repeli-lo para longe. É útil para empurrar inimigos de beiradas e forte contra máquinas.



RETORNAR AO REMETENTE
Funciona como um ímã e acumula o dano sofrido. Quando disparado, o dano é direcionado aos inimigos.

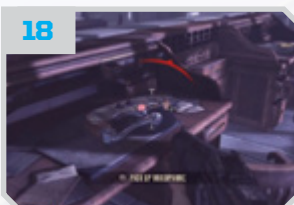
★ No fim da sala, é possível pegar uma nova arma (**carabina**) e o **Voxofone #22**. Há uma gazua em cima da mesa, mas ainda não dá para abrir o cofre que requer cinco delas para ser aberto. Outras duas gazuas estão ao lado da máquina de vendas na área principal. Depois que o portão fechar, abra-o usando a força.

★ No Campo dos Soldados, vire à esquerda para encontrar o **Cinetoscópio #16**. Na sorveteria, pegue o **Voxofone #23 (15)**. Siga até a livraria “Founders Books” (antes de entrar, no caminho para a direita, há uma gazua). No local, pegue o **Voxofone #24 (16)** junto do balcão.

★ Próximo ao carrossel, pegue outra gazua. Com as cinco em mãos, volte até o cofre (antes do portão) e peça para Elizabeth abri-lo (só se quiser gastar as gazuas para pegar 260 moedas). Volte ao Campo dos Soldados. Passe pelo letreiro da “aeronave” e puxe a alavanca para tentar mover a gôndola. Porém, ela só funciona com Shock Jockey



OLHA O CHOQUE Para avançar no jogo é preciso adquirir o vigor Shock Jockey



(17), então Booker precisa ir para o Hall dos Heróis. Siga pela direção oposta ao carrossel e mate alguns guardas. Use o elevador. Conserte o equipamento abrindo a caixa de fusíveis e aprenda mais sobre as fendas misteriosas que Elizabeth consegue criar.

★ Na nova área, pegue a gazua ao lado da máquina de vendas quebrada e peça para Elizabeth abrir a fechadura. Pegue o **Voxofone #25 (18)** em cima de uma escrivaninha e na outra há um equipamento. No fim da sala há outro cofre que abre com cinco gazuas.

★ Siga pelo caminho principal e tome o novo **vigor Cavalo Selvagem**. Mate os guardas e o Corvo. Após vencer a batalha, siga para o lado esquerdo da área e entre no bar “O Amigo Viajante”. Pegue o **Voxofone #26** na cozinha. Nos banheiros, veja a mensagem cifrada da Vox Populi – é preciso um livro para decodificá-la.

★ Entre no prédio em frente ao bar e pegue o livro de códigos no canhão. Volte para ler a mensagem (19): “tire o chapéu para a Vox”. No banheiro ao lado, mexa no porta-chapéus (20) para revelar a passagem secreta. Além do **Voxofone #27** e da **Infusão #7**, você pode adquirir uma nova arma, a RPG, e uma gazua.

★ Novamente na sala do canhão, no primeiro andar, use o **Cinetoscópio #17**. Na lojinha “Orgulho do Patriota” há uma porta trancada (três gazuas), mas não há problema se você ainda não conseguir abri-la. No andar de cima, pegue uma gazua embaixo de um arcade e o **Voxofone #28**. No sky-line, puxe a alavanca para liberar os trilhos. Use o Sky-Hook para chegar na praça. Desça as escadas e pegue o **Voxofone #29** dentro da gôndola de transporte.

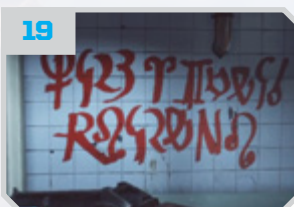
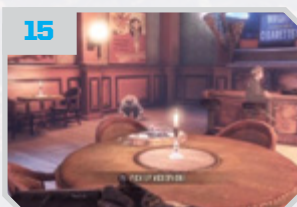
★ Na área principal, derrote os soldados (se quiser, use o rifle de precisão que Elizabeth encontra). Antes de entrar no Hall dos Heróis, assista ao **Cinetoscópio #18** à direita.

CAPÍTULO 9 O HALL DOS HERÓIS

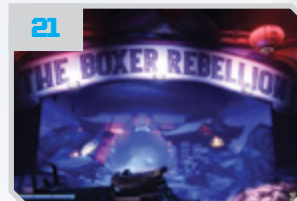
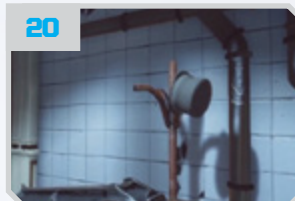
★★★★★★★★★★★★

★ Vire à esquerda no corredor e pegue o **Voxofone #30** em cima da mesa. Na sala seguinte, ouça o diálogo entre Booker e Slate. Derrote os soldados e pegue a **Infusão #8** no local de onde eles saíram (também há uma gazua e uma barra de prata na mesa).

★ Na porta que abriu, siga para uma das exposições (a ordem não importa). Vamos começar pela direita, em “Wounded Knee”. Na salinha à esquerda, pegue um equipamento. Na área final, derrote os homens de Slate e vá para a outra exposição, “The Boxer Rebellion” (21). Na saleta da direita, pegue outro equipamento. Na sala com neve, derrote mais homens de Slate e um Fireman. ▶



VOXOFONES Esses arquivos de áudio permitem descobrir mais sobre o universo do jogo



BRAZUKAS

www.x-brazukas.com

Oferecemos a Melhor Assistência Técnica Especializada em manutenção de vídeo games em geral.

Enviamos para todo o Brasil via  **CORREIOS**

Preços especiais para lojistas consulte-nos



Trabalhamos apenas com componentes Originais para reposição, todos os serviços prestados com garantia. Conte com uma equipe técnica formada por profissionais qualificados para oferecer o melhor em Assistência Técnica.

Segurança e Garantia na prestação de serviços, Consulte-nos, será um prazer em atendê-los. Serviços Troca de Canhão, Troca de CI de HDMI, Troca de CI de Rede, Troca de Cooler, Troca de Fonte, Troca de Chave On-Off, Troca de HD.

Reprogramação das nans corrompidas dos seguintes modelos PS3 Fat (Alpha series).

PS3 Slim (2000 series), PS3 Slim (3000 series), PS3 SuperSlim (4000 series)

facebook

X-Brazukas-Assistência-Técnica

You Tube

teamxbrazukas

nextel

55*142*330

skype

xgamehouse@gmail.com



Para garantir um melhor atendimento estamos instalados no Shopping Mundo Oriental
Rua Barão de Duprat, 323 - 4º andar - loja 404 - centro - SP CEP 01023-001 - Tel: (11) 3311 8016

E-mail: xgamehouse@gmail.com

22



LADY COMSTOCK A mulher de Comstock foi assassinada. Pegue o voxofone sob seu retrato

★ Volte para a área central. Passe pela porta que se abriu para chegar ao “Memorial para Nossa Dama”. Prossiga e peça para Elizabeth abrir a fechadura.

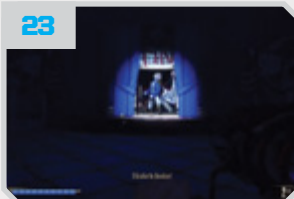
CAPÍTULO 10 DENTRO DO HALL DOS HERÓIS!!!

★★★★★★★★★★★★

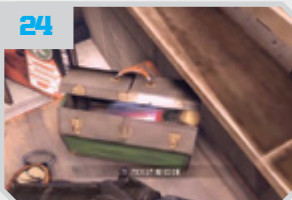
★ Logo à direita, pegue o **Voxofone #31 (22)**. Siga até o pátio. Use a fenda para passar pelo portão por meio do gancho de carga. As fendas de Elizabeth são úteis em combate. Opte pela torreta ou pelos ganchos. Mude durante a luta, mas apenas uma pode ficar aberta por vez.

★ Na área seguinte, assista aos **Cinetoscópios #19, #20 e #21** – um está na Loja de Presentes, onde um patriota autômato “cria vida” (23) e começa a atirar. Peça para Elizabeth abrir a porta e vasculhe a caixa para ver que o Shock Jockey não está ali. Na sala também há um cofre com moedas que pede cinco gazuas para ser aberto.

23



24



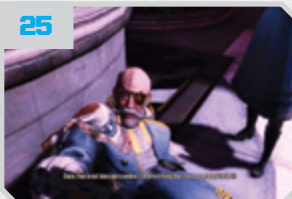
CAPÍTULO 11 LOJA DE PRESENTES DO HALL DOS HERÓIS

★★★★★★★★★★★★

★ Faça o caminho de volta. Atire para destruir os cristais elétricos. Derrote os homens de Slate, incluindo um Fireman e um Patriota. Na sala à esquerda, pegue uma **Infusão #9 (24)** e um **Voxofone #32**. Suba pela escada da outra porta que se abriu.

★ Elimine mais inimigos e encontre Slate (25). Decida se quer poupá-lo ou matá-lo (a escolha não altera a história). Pegue o **vigor Shock Jockey**, que permite manipular eletricidade. Faça o caminho de volta e use o novo vigor para carregar o gerador e abrir o portão.

25



26



GAZUAS Com esse item, Elizabeth consegue abrir portas com coletáveis e outros recursos

CAPÍTULO 12 VOLTE À PRAÇA DO HALL DOS HERÓIS

★★★★★★★★★★★★

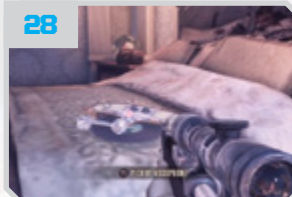
★ Após matar os guardas, abra uma porta à direita usando a eletricidade. Ao subir as escadas, pegue gazuas e um equipamento. Use o sky-line para chegar em uma nova área com inimigos. Pegue a gazua (26) sobre um material de construção e uma carteira do outro lado da plataforma. Nesse momento é possível conseguir dinheiro e gazuas infinitos – veja o **quadro no topo da página**. Procure ter pelo menos oito gazuas nesse momento – por enquanto elas são escassas, mas depois ficam sobrando no jogo.

★ Use os aerotrilhos para fazer o caminho de volta.

Na lojinha à esquerda, abra a porta que havia ficado para trás. Pegue dinheiro e um equipamento. Entre no edifício principal e destrua o autômato (27). Não deixe de destrancar o cofre na sala lateral. Use o elevador e volte ao Campo dos Soldados.

★ Em frente à livraria, pendure-se no gancho que leva a uma plataforma superior. Use a energia para abrir a porta. Pegue o **Voxofone #33 (28)** e um equipamento. Avance até o local da gôndola. Ligue o gerador e

28



27



PATRIOTA MOTORIZADO Os autômatos chegaram a ser usados como guias turísticos de Columbia



A gôndola leva até o “Aeródromo da First Lady”. No prédio há um cinetoscópio, mas o aparelho apresenta um filme já visto, portanto não conta para o troféu. Use o elevador e embarque na aeronave. Pegue a **Infusão #10 (29)** e ligue a embarcação. Elizabeth descobre que Booker mentiu sobre ir a Paris e o nocauteia. O homem acorda em posse da Vox Populi, com a promessa de ter sua aeronave de volta se buscar armas para os rebeldes.

★★★★★★★★★★★★

CAPÍTULO 14

ANCORADOURO DO PEDINTE

★★★★★★★★★★

30

BUSTED! ▶ Após ver Elizabeth ser pega pelos guardas, pegue o Voxofone na escrivaninha



32

ESPIADINHA ▶ Os Telescópios contam para o mesmo troféus dos Cinetoscópios

★★★★★★★

★★★★★★★★★★

★★★★★

★ Agora, entre no prédio central pelo lado esquerdo. Pegue o **Voxofone #39** na bancada e siga para a loja do armeiro. Suba até o andar superior ▶



e volte para falar com a Sra. Lin. Ao sair do local, um Handyman aparece e é uma ótima chance para levar o troféu “Quebrando Corações” (ver Troféus na página 71). Após derrotá-lo, siga para a relojoaria “The Good Time Club”.

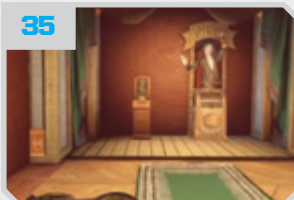
CAPÍTULO 19 CLUBE GOOD TIME

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

★ Suba pelas escadas e veja o **Cinetoscópio #24**. Passe pela porta para sair em um grande salão. Fink apresenta os inimigos que DeWitt deve matar. Após as batalhas terminarem, entre no corredor oposto ao palco. Veja o **Cinetoscópio #25** (35) e pegue uma gazua em um dos banheiros.

★ Siga pela direita (é possível comprar três gazuas na máquina) e passe pela porta para achar o **Infusão #13** (36). No andar de cima, uma porta se abre e revela um cofre e um equipamento. Passe pela cortina para a parte de trás do palco. No camarim, pegue o **Voxofone #40**. Desça. Elizabeth abre a fechadura.

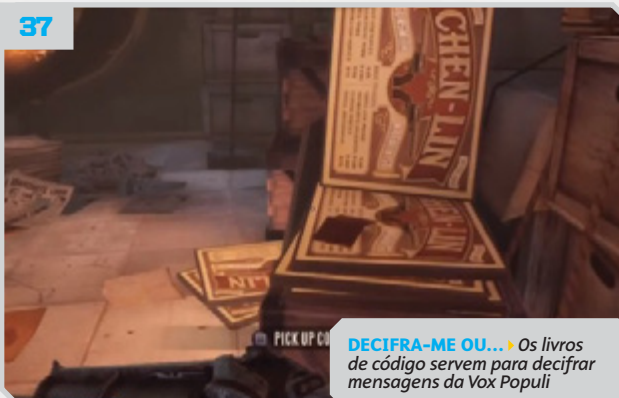
35



36

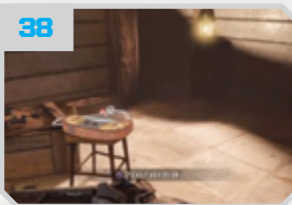


37



DECIFRA-ME OU... Os livros de código servem para decifrar mensagens da Vox Populi

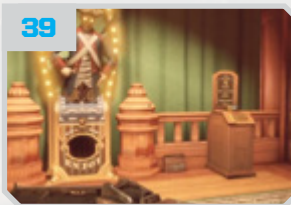
38



★ Pegue o livro de código (37) sobre uma caixa. Não se preocupe em voltar para cumprir a missão opcional no momento. Após a sala do projetor, pegue o **Voxofone #41** (38) ao lado das algemas. No fim do corredor há duas portas trancadas: uma exige cinco gazuas tem um equipamento dentro; a outra exige apenas um “grampo de cabelo”, pois está na sequência da história.

★ Desça pela cela para achar o armeiro. Ele está morto... mas isso é apenas uma questão

39



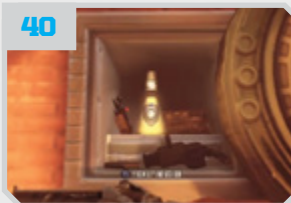
de perspectiva. Abra a fenda para a Columbia alternativa e faça o caminho de volta. Elimine os inimigos no grande salão. Na sala inicial do clube Good Time, use o **Cinetoscópio #26** (39) – que agora está na posição contrária.

CAPÍTULO 20 A PRAÇA DO ZELO

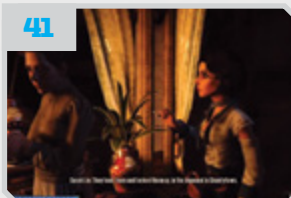
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

★ Derrote os novos inimigos da área, incluindo um com canhão antiaéreo. Aproveite e volte até a sala da mensagem

40



41



da Vox Populi, no começo da Praça do Zelo. A inscrição diz “o relógio quebrado dobra à meia-noite”. Arrume o relógio e pegue o **Infusão #14** (40), o **Voxofone #42** e uma bolsa com três gazuas. Siga para a loja do armeiro.

CAPÍTULO 21 LOJA DO ARMEIRO

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

★ Fale com Lin e sua mulher (41) para descobrir que as ferramentas foram levadas. Saia da loja e siga para a Favela (Shantytown). Puxa a alanca para liberar os trilhos. Elimine os inimigos na área e use o elevador para deixar o local.

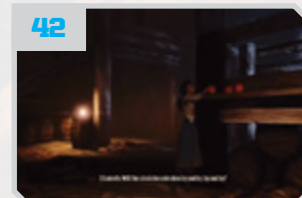
CAPÍTULO 22 FAVELA

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

★ À esquerda da área inicial da favela, o **Infusão #15** está na “loja” (é preciso matar os dois guardas). Desça pela escada mais próxima e entre no bar “Graveyard Shift”. É uma ótima chance para pegar o troféu de prata “Fim de Semana Perdido” (ver “Troféus” na página 71).

★ No fundo do bar, toque o violão para ver uma das cenas mais tocantes do game (42). Pegue o **Voxofone #43** e a chave em cima dos barril. Saia do bar. Suba as escadas e siga para a esquerda. Abra a fenda com as sacas de comida e ande pela favela. Quando chegar ao Jardim Bull, pegue um equipamento próximo a uma cabine. Use o gancho de carga para acessar a área superior e olhe pelo ▶

42



Diversão Garantida!

Rua Clóvis Bevilacqua, 185 - Jd. Brasil - Campinas/SP

GAME DELIVERY (19) 3212-2656

**GP
MEGASTORE**

NESTE MÊS A GP VAI TOCAR O TERROR NA CONCORRÊNCIA!

facebook

CURTA NOSSA PÁGINA NO FACEBOOK

RESIDENT EVIL REVELATIONS

JOGOS NOVOS DE PS3

A PARTIR DE **R\$ 45**
PREÇOS ABAIXO DO MERCADO

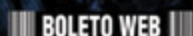
TODO O SITE EM ATÉ

10X S/ JUROS

OU DESCONTO DE 10% À VISTA

LANÇAMENTOS

PS3



VENDAS PARA TODO O BRASIL

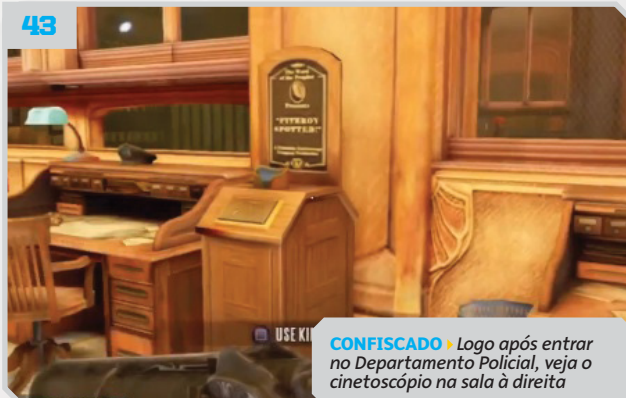
PREÇOS CENSURADOS, CONFIRA AS NOSSAS OFERTAS EM NOSSO SITE: **WWW.GPMEGASTORE.COM.BR**

Telescópio #27. Prepare-se para uma boa briga. Derrote os inimigos e destrua as duas torretas de defesa (há uma RPG subindo os trilhos pela direita). Perto da RPG, pegue o outro trilho que está no mesmo local. No andar de cima há o **Voxofone #44**. Peça para Elizabeth abrir a fechadura da porta principal e saia da favela.

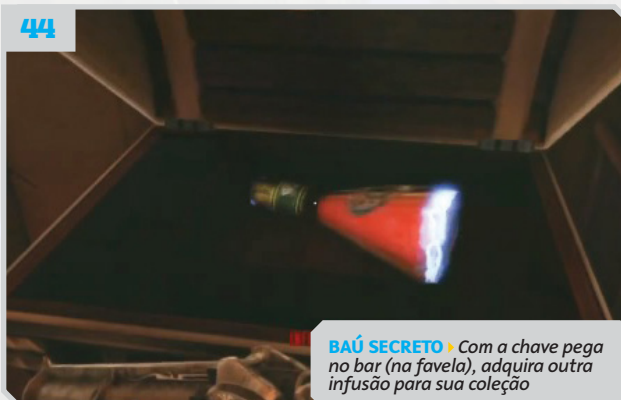
CAPÍTULO 23 DEP. DE BENS CONFISCADOS DA POLÍCIA

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
★ Antes de passar pela primeira porta, assista ao **Cinetoscópio #28 (43)** na salinha à direita. Na área seguinte, derrote os inimigos. Entre na sala à esquerda (no andar central) e pegue o **Voxofone #45** sob uma mesa. Suba as escadas e peça para Elizabeth abrir a porta. Pegue o equipamento e a **Infusão #16**. Na sala seguinte desse andar, pegue o **Voxofone #46**. Ao lado dele, abra o baú (com a chave pega no bar) e pegue outra **Infusão #17 (44)**.

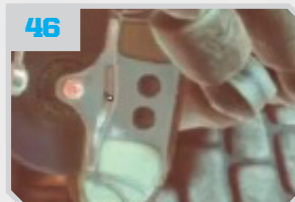
★ Desça dois andares e peça para Elizabeth abrir a fechadura. Encontre as ferramentas e use a fenda para transportá-las. Na versão alternativa de Columbia, faça o caminho de volta. Pegue o **Voxofone #47** em cima da mesa



CONFISCADO Logo após entrar no Departamento Policial, veja o cinetoscópio na sala à direita



BAÚ SECRETO Com a chave pega no bar (na favela), adquira outra infusão para sua coleção



CAPÍTULO 25 MUNICÍPIO DE FINKTON

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

★ Pegue o **vigor Assalto** nas grades quebradas. Ele serve para atacar em alta velocidade. Vença os Fundadores. Puxe a alavanca para remover os bondes do trilho e assim poder voltar à Praça do Zelo.

CAPÍTULO 26 PARA A FÁBRICA

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

★ Mate os inimigos e siga para a loja do armeiro. Próximo à entrada, pegue o **Voxofone (#50)** e investigue os cadáveres. Siga para a fábrica (47) em frente. Espere os homens da Vox arrombarem a grande porta para passar.

EQUIPAMENTOS Os equipamentos estão atrelados a parte de roupas. Portanto, podem ser usados quatro de uma vez: chapéu, camisa, calças e botas. Eles são colocados aleatoriamente na campanha, então é possível

encontrar um diferente ao voltar um checkpoint. Os equipamentos podem dar upgrades de diversas ordens, como aumentar o pente das armas, causar mais dano com vigores, melhorar o ataque corporal, etc.

CAPÍTULO 27 PÁTIO DA FÁBRICA

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

★ Derrote os Fundadores e o Patriota. Use os trilhos para subir a bordo do dirigível. Destrua o motor e volte à “terra firme”. Antes de sair do município de Finkton, olhe pelo **Telescópio #29** próximo à entrada.

CAPÍTULO 28 'A FÁBRICA'

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

★ Após outra batalha, pegue o equipamento caído perto do elevador. Suba para o escritório de Fink. Fitzroy fala pelo telefone com Booker, dizendo que o viu morrer, ser um mártir para a Vox Populi, e não sabe direito quem é o homem com quem está falando.

48



PAPA17 ▶ A pedido de Comstock, Fink criou o Songbird usando as fendas para observar tecnologias

★ Na primeira porta à esquerda, pegue um equipamento atrás de uma das máquinas de vendas. De volta à área anterior, pegue o **Voxofone #51** na lousa com o desenho do Songbird (48). Nas escrivatinhas há

bastante dinheiro e barras de ouro e prata. Pegue o **vigor Repuxo** no chão, que serve para empurrar os inimigos ou trazê-los para perto. Peça para Elizabeth abrir a porta. Fitzroy ordena a morte dos “impostores”. Enfrente uma grande horda de membros da Vox Populi – derrotar o Handyman garante um equipamento novo. Quando a situação se acalmar, olhe pelo **Telescópio #30**, próximo de onde pode ser criada a Bobina de Tesla.

★ Impulsione Elizabeth para ela entrar na construção pelo buraco. Bata no vidro para distrair Fitzroy e Elizabeth vai resolver o problema. Console a garota e entre na saleta à esquerda para pegar mais uma **Infusão #18**. Na salinha da direita, pegue o **Voxofone #52**.

★ Abra o portão e embarque na First Lady. Bata na porta para tentar falar com Elizabeth e direcione um curso para a aeronave. Songbird aparece! Tente mudar o curso... mas não adianta muito.

CAPÍTULO 29 EMPORIA

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

★ Ajude Elizabeth a abrir a escotilha. Fale com o casal misterioso (49) e pegue o cartão. Derrote os inimigos na Praça da

Prosperidade e peça para Elizabeth abrir a porta para a Casa de Comstock. Crie o ponto de engate usando a fenda e pule no andaime para pegar um equipamento. Do lado esquerdo, peça para Elizabeth abrir a fechadura e pegue a **Infusão #19**.

CAPÍTULO 30 PORTO PROSPERIDADE

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

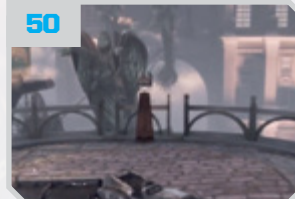
★ Espere a gôndola chegar e derrote os inimigos. Do lado direito da área, veja o **Telescópio #31** (50). Peça para Elizabeth abrir a porta e avance com o transporte. Na bilheteria, entre pela porta à esquerda. Peça para Elizabeth abrir o cofre. Siga pela porta perto das máquinas. Pegue o **Voxofone #53** ao lado de um homem caído. Abra a porta do bar usando as gazuas. Pegue um equipamento junto às mesas da direita. Nos fundos, ao lado dos banheiros, veja o **Cinetoscópio #32**.

★ Na bilheteria em frente ao bar, peça para Elizabeth abrir o cofre. Suba as escadas e derrote as levas de inimigos. No salão com a estátua de Comstock, pegue o **Voxofone #54** na porta à esquerda. Ao chegar ao portão trancado, peça para a garota dar o seu jeitinho. Vire à esquerda para a livraria e peça para Elizabeth ▶

49

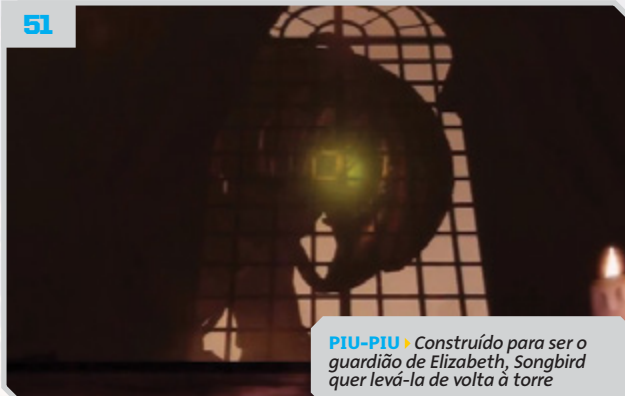


50



JEMERIAH FINK ▶ É o industrial que trata os trabalhadores como se fossem escravos

51



PIU-PIU ▶ Construído para ser o guardião de Elizabeth, Songbird quer levá-la de volta à torre

abrir a porta. Pegue o **Voxofone (#55)** na estante da direita e um equipamento ao centro. No andar inferior, pegue **voxofone #56** em cima da mesinha. Para cumprir o objetivo opcional, volte até o bar e pressione o botão embaixo da caixa registradora (não é possível fazer isso antes de pegar e ouvir o voxofone). Pegue o **vigor Retornar ao Remetente, a infusão #20** e o **voxofone #57**.

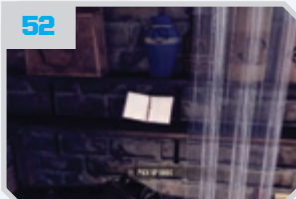
★ Faça o caminho de volta até o corredor da livraria e passe pelas roletas. Tente chamar o elevador. Volte e pegue o livro na primeira bancada. O **Songbird (51)** aparece para procurar Booker e Elizabeth. Pegue o elevador para sair dessa área.

CAPÍTULO 31 CENTRO DE EMPORIA

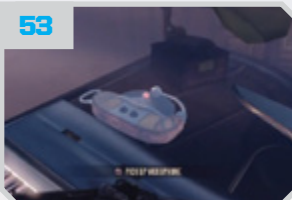
★★★★★★★★★★★★★★

★ Na grande praça, encare uma boa batalha. Use os trilhos para fugir dos inimigos se as coisas apertarem. Derrote o Handyman e não deixe de pegar o equipamento que ele derruba.

52



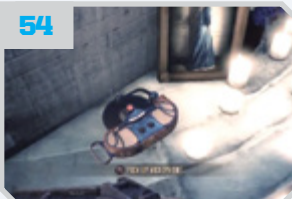
53



★ Peça para Elizabeth abrir o portão próximo da poça d'água. Entre no prédio em frente. Pegue a bolsa com três gazuas e abra o cofre para coletar dinheiro. Na saleta ao lado, pegue o livro de códigos (**52**) – utilizado mais tarde. Explore a nova área. À direita há uma porta trancada: abra-a e pegue a **infusão #21**. Siga pela direita até o distrito do mercado. Peça para Elizabeth abrir a porta que exige três gazuas e pegue o equipamento.

★ Em um novo distrito há o prédio flutuante “Magical Melodies”. Ouça a fenda com a música e pegue o **voxofone #58 (53)**. O caminho por baixo leva até a casa de Comstock. Siga por ali até encontrar o **telescópio #33**. Para não perder outros itens, volte

54



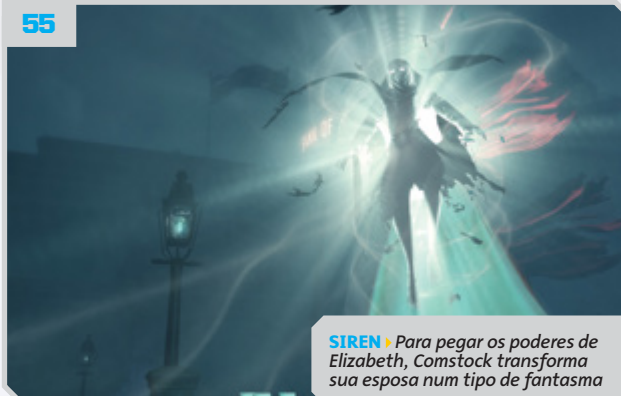
à área inicial (onde o Handyman apareceu) e use os trilhos para chegar a um andar superior. Com três gazuas, abra a fechadura e pegue o **voxofone #59**.

★ Peça para Elizabeth abrir o outro portão da área inicial (esse próximo das máquinas de vendas). No local há uma porta trancada, o Banco do Profeta, mas sem itens importantes no momento. Note também que alguns cinetoscópios da área oferecem filmes já vistos e não contam para o troféu.

★ No novo distrito, mate os atiradores e entre no prédio da direita. Desça pelas escadas e pegue o **voxofone #60** no caixote atrás da mesa onde havia um Beast sentado. O prédio em frente (necessita três gazuas para ser aberto) possui um equipamento. Siga até o Centro de Emporia.

★ Após a briga, use três gazuas para entrar no prédio à esquerda (logo depois da ponte). Pegue o equipamento e o **voxofone #61**. Avance pelo cenário até a Praça da Vitória. No altar que compõe a estátua da First Lady, pegue o **voxofone #62 (54)** ao lado do porta-retratos. Tente entrar na casa de Comstock, mas as digitais de Elizabeth são recusadas pelo sistema no portão.

55



SIREN ▶ Para pegar os poderes de Elizabeth, Comstock transforma sua esposa num tipo de fantasma

CAPÍTULO 32

JARDINS MEMORIAIS

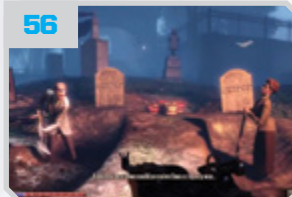
★★★★★★★★★★★★★★

★ Siga para os Jardins Memoriais, onde Lady Comstock está enterrada – a entrada é próxima do voxofone que fala sobre a música (você já o coletou). À direita do túmulo, acenda as tochas (com o Beijo do Diabo) e pegue o equipamento. Peça para Elizabeth “conjurar” a fechadura e abra-a.

★ Após a cena inesperada, lute contra o fantasma da Dama Comstock (**55**). Ela faz inimigos nascerem infinitamente, então se concentre em atacá-la sempre que possível – ela não é imune ao O Beijo do Diabo.

★ Depois de derrotá-la, siga os “passos” do fantasma que aparecem aos poucos no piso. Os irmãos Lutece (**56**) avisam que é possível trazê-la de volta à consciência encontrando três fendas. As pegadas levam até uma porta trancada – peça para Elizabeth abrir. Suba as escadas ▶

56





God of War Ascension

Bioshock Infinite

Injustice: God Among Us

Tomb Raider

Os melhores jogos do ano estão na GamerTop.net

Quer ver mais jogos?
Acesse nosso site
www.gamertop.net

*Imagens meramente ilustrativas



Gamertop

Curta e concorra a prêmios!



Televentas: (11) 3862-3319



VISA

MasterCard

Amex

hipercard

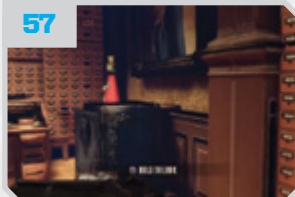
elo

ao quarto. Pegue o **voxofone #63** atrás da cama e a **infusão #22** em cima da mesa. No andar de baixo, pegue o **voxofone #64** na cozinha e abra a fenda. Veja a cena e pegue o **voxofone #65** na fenda.

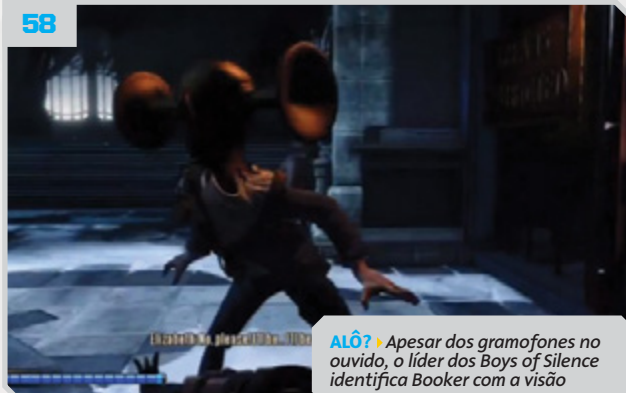
★ Siga para a área inicial do capítulo 31. Entre no “Banco do Profeta”. Use o elevador para chegar ao salão principal. Há um cofre com dinheiro na parte da esquerda. Depois, siga para a porta à esquerda do grande cofre. Pegue o equipamento junto do cadáver. Na sala com a máquina de escrever, desvende o código da Vox (use o livro obtido no capítulo 31) para abrir o espaço secreto (57). Pegue a **infusão #23** e o **oxofone #66**.

★ Volte e siga os passos do fantasma pelo outro lado do salão. Antes da sala da fenda, pegue o equipamento. Derrote o Corvo e abra a fenda. Pegue o **voxofone #67** que aparece quando ela termina. Siga para a esquerda e abra o cofre com três gazuas. Atrás dele, bem escondido, pegue o **voxofone #68**.

57



58



★ Saia pela porta principal do cofre e enfrente o fantasma da Dama Comstock. Novamente, ele ressuscita inimigos sem parar, então acerte-a sempre. Você também pode aproveitar essa grande quantidade de guardas para ganhar alguns troféus.

★ Encontre a última fenda na casa do fotógrafo (no distrito do **voxofone #60**). Após a cena, pegue o **voxofone #69**. Siga para a Praça da Vitória. Enfrente o fantasma da Dama Comstock pela última vez. Feito isso, siga para a casa do Profeta.

CAPÍTULO 33 CASA COMSTOCK

★★★★★★★★★★★★

★ Ative a alavanca na ponte... só que o Songbird possui outros planos. Booker é mandado para os ares. Quase morto, ele possui outro daqueles sonhos. Quando volta à realidade, é poupado por Songbird, mas o pássaro leva Elizabeth embora.

★ Siga pela ponte e entre na Casa do Comstock. Derrote os “Boys of Silence” – destrua o que possui um “capacete” primeiro – e aperte o interfone (também é possível passar furtivamente). Quando o elevador chegar, pegue o **voxofone #70** e suba.

59



FORNALHA Os últimos arquivos de áudio revelam informações interessantes. Não deixe de pegá-los!

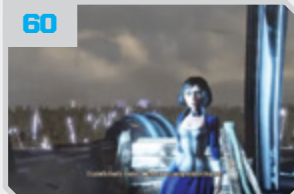
CAPÍTULO 34 O ÁTRIO

★★★★★★★★★★★★

★ Mate (ou evite) um novo grupo de Boys of Silence. Siga para a esquerda e assista ao **cinetoscópio #34**. Na sala seguinte, vire à esquerda. Pegue o **voxofone #71 (59)** dentro do caixão, próximo à fornalha. Siga pela área do hospício. Passe pelos inimigos (ou mate-os). Veja as fendas para ouvir mais sobre a história. Suba pelas escadas e siga pela esquerda até encontrar o **cinetoscópio #35**.

★ Em uma das salas há um novo grupo de Boys of Silence. Pegue o equipamento em cima de uma mesa e o **voxofone #72** no fundo da sala. Passe pelo projetor que exibe um discurso de Elizabeth. Ao lado da segunda placa de “Warden’s Office”, assista ao **cinetoscópio #36** à direita. No centro de segurança, siga reto para encontrar outro projetor. Ao lado está o **voxofone #73**, não deixe de pegá-lo.

60



★ Pegue o equipamento em frente às escadas e suba. No escritório do superintendente, pegue o **voxofone #74** na cadeira e abra o portão de segurança.

CAPÍTULO 35 ESCRITÓRIO DO SUPERINTENDENTE

★★★★★★★★★★★★

★ Leve um “pequeno” susto com o Boy of Silence que aparece colado a Booker e faça todo o caminho de volta até o elevador. Pegue o **voxofone #75** no elevador e desça. Siga para encontrar uma fenda e Elizabeth envelhecida. Pegue o cartão.

CAPÍTULO 36 A SALA DE CIRURGIA

★★★★★★★★★★★★

★ De volta a 1912, encontre Elizabeth sendo torturada na sala de cirurgia. Suba as escadas e desative dois geradores. Desça para socorrer a garota (60). Peça para Elizabeth abrir a porta em frente ao portão de saída. Em cima da mesa, pegue o **voxofone #76** e a **infusão #24**. Faça Elizabeth abrir o portão e use o elevador para sair.

CAPÍTULO 37 A MÃO DO PROFETA

★★★★★★★★★★★★

★ Na biblioteca, peça para Elizabeth abrir a porta do terraço. Quando o combate

terminar, peça para Elizabeth abrir a porta próximo ao balão armado – requer três gazuas. Na sala da esquerda, pegue o **voxofone #77**. Na outra, há um cofre.

★ Siga para o transporte que pode levar Booker e Elizabeth para a Mão do Profeta. Antes de entrar na gôndola, veja o **telescópio #37** à esquerda.

★ Quando estiver no barco voador, inimigos aparecem para atacar. Use o gancho para embarcar no transporte inimigo. Essa é uma ótima oportunidade para ganhar o Troféu de prata “Bon Voyage”, que consiste em jogar 20 inimigos para “fora de Columbia”. Use o vigor repuxo para fazer o trabalho.

CAPÍTULO 38 **CONVÊS DO HANGAR**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

★ Saia da gôndola e elimine os inimigos no primeiro convés. Aperte o botão para liberar os trilhos e subir um andar. Encontre o botão para liberar os trilhos mais uma vez. Antes de ativá-lo, desça pelas escadas e abra a porta que requer uma gazua. Pegue o **voxofone #78** em uma mesa.

★ Do outro lado desse deck há outra porta trancada – dentro está um equipamento. Enquanto os trilhos vão sendo liberados lentamente, lute contra os inimigos que aparecem nas naves. Suba para o terceiro convés e passe pela porta para avançar mais um capítulo.

CAPÍTULO 39 **CONVÊS DE ENGENHARIA**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

★ Vença os inimigos do terceiro convés e use os trilhos para chegar ao andar de cima. Booker e Elizabeth encontram Comstock, que é morto. Suba a escada e pegue o **voxofone #79** na mesa do escritório. No quarto ao lado, pegue o **voxofone (#80)** em cima da cama. Peça para Elizabeth abrir a porta e guie o zepelim.

CAPÍTULO 40 **CONVÊS DE COMANDO**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

★ A Vox ataca a aeronave, mas Elizabeth controla o Songbird, que pode ser usado em combate. Mire nos dirigíveis e mande a criatura derrubá-los,

mas será preciso esperar o ícone da ave recarregar para chamá-la de novo. Se Songbird estiver com “tempo livre”, use-o para atacar os inimigos no solo (ele recupera mais rápido quando é usado no solo do que nos dirigíveis).

★ Após vencer, siga Elizabeth e mande o Songbird destruir a torre. Elizabeth se transporta com Booker para Rapture (lembra da cidade do primeiro *BioShock*?).

CAPÍTULO 41 **O MAR DE PORTAS**

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

★ Siga Elizabeth pelos faróis e abra as portas para ver o final inesperado. Na próxima edição vamos explicar a história completa de *BioShock Infinite*.

Partner Comunicação - F. 11 4562.0333



Concurso Cultural **Luigi Games** **SEU DESENHO VALE UM PRÊMIO** 15 anos de tradição



Trabalhamos com todas as plataformas

INSCRIÇÕES até dia 01 de JUNHO. PARTICIPE!



curtir no Facebook

PREMIAÇÃO

- 1º: 1 FONE 7.1 SONY
- 2º: 1 CONTROLE ORIGINAL PS3
- 3º: 1 JOGO ORIGINAL PS3

*consulte o regulamento em: facebook.com/luigigames.videogames

Envie seu desenho para:
Rua: Santa Efigênia, 61 - Loja 207
CEP: 01207-000 - São Paulo - SP

Informações:
11 3227 - 1250
sacluigames@hotmail.com



A BUSCA

PELOS TROFÉUS

OBRIGATÓRIOS (SECRETOS)

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Escrito nas Nuvens
Complete o Farol.

Bem-vindo à Monument Island
Chegue em Monument Island.

Tratamento de Choque
Consiga o vigor Shock Jockey.

Revolta Armada
Ajude o armeiro.

Sangue nas Ruas
Complete Emporia.

Bilhete de Primeira Classe
Embarque na First Lady.

Herói dos Trabalhadores
Complete a Fábrica.

Ensinamentos Superiores
Complete Casa Comstock.

O Pássaro ou a Gaiola
Complete a Mão do Profeta.

COMPLETE O JOGO

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Soldado de Chumbo
Termine o jogo no modo fácil ou superior.

Viu o Elefante Termine o jogo no normal ou superior.

Devia Conhecer Auld...
Habilite o modo 1999. Vá ao menu inicial e use o clássico código da Konami: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✕. O difícilíssimo Modo 1999 também é habilitado ao terminar o jogo.

Pinkerton Frio e Calculista
Termine no difícil ou superior.

Auld Land Syne
Termine no modo 1999.

Catador Profissional
Complete o jogo no modo

1999 sem comprar nada na máquina "Dollar Bill".

COMBATE

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

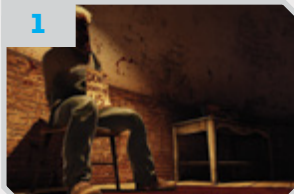
Acidente Industrial
Mate 20 inimigos com a execução Aerograncho (segure ▲ quando um inimigo estiver próximo de morrer).

Uma Pistola de Verdade
Mate 25 inimigos usando a pistola (Broadsider).

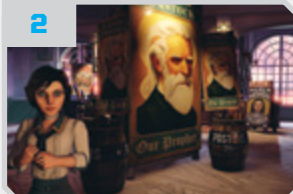
Apasionadamente Recíproco Mate 150 inimigos usando a metralhadora.

Assassino Aéreo
Mate 20 inimigos com o ataque aéreo. Quando estiver enganchado em um trilho, pule em cima de um inimigo abaixo.

1



2

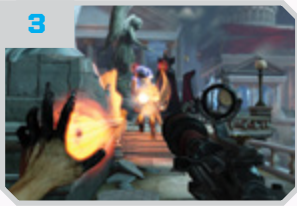


SONGBIRD EM BIOSHOCK 1? (SPOILERS)

No final de *Infinite*, Songbird morre nas águas de Rapture e faz um som bem característico. No primeiro *Bioshock* é possível ouvir o mesmo som quando Jack está no teatro do pianista Fitzpatrick.

Poderia ser um som ambiente... mas é incrível demais para ser coincidência. Talvez a Irrational reaproveitou esse som para criar impacto. Se acreditarmos nessa teoria, enquanto Jack matava o pianista, Booker e Elizabeth acabavam de entrar nessa realidade.

3



Limpando as Ruas

Mate 50 inimigos com a arma China Broom dos Fundadores ou a Heater da Vox.

Um Caçador dos Grandes

Mate 100 inimigos usando a Carabina dos Fundadores ou a Arma de Rajada da Vox.

Canhão Disparado

Mate 25 inimigos com o Canhão de Mão.

Em dia de Céu Claro...

Mate 30 inimigos usando o rifle de precisão.

Aqui, Porquinho

Mate 30 inimigos usando a Volley dos Fundadores ou com a Chuva de Fogo da Vox.

Mestre Pirotécnico

Mate 30 inimigos usando a RPG.

Bem Temperado

Mate 30 inimigos com a metralhadora moedora (aquela que os Patriotas mecânicos usam).

Bem Acabado

Use os oito vigores contra os inimigos.

Oposição Vigorosa

Elimine 75 inimigos com um vigor ou usando o efeito dele para dar fim ao adversário.

Mais por Menos

Atraia três inimigos para uma única armadilha de vigor por cinco vezes. Fácil de conseguir usando os Corvos Homicidas em áreas com muitos inimigos, como no capítulo 32.



Combinações Chocantes

Faça todas as oito combinações de Vigor. Enquanto um inimigo estiver sob o efeito do primeiro vigor, dispare o segundo. As combinações possíveis são:

- Possessão + Beijo do Diabo
- Possessão + Shock Jockey
- Corvos Homicidas + Beijo do Diabo
- Corvos Homicidas + Shock Jockey
- Cavalo Selvagem + Beijo do Diabo
- Cavalo Selvagem + Assalto
- Assalto + Beijo do Diabo
- Repuxo + Shock Jockey



Mente sobre Matéria

Mate 30 inimigos usando máquinas possuídas. Para facilitar a sua vida, deixe os inimigos com pouca vida e possua uma das máquinas que atiram.



Abrindo Fendas

Abra 30 fendas.



Estranhos no Ninho

Mate 30 inimigos usando aliados trazidos de uma fenda, como autômatos armados.



Nas Nuvens

Mate 30 inimigos enquanto estiver nos aerotrilhos.



Relâmpago de Céu Azul

Mate cinco inimigos com disparos na cabeça quando estiver no aerotrilho. Diminua a velocidade nos trilhos (análogo esquerdo) e use a mira de armas de longa distância.



O Valor do Risco

Mate 10 inimigos usando situações de risco do cenário. Essas incluem jogar fogo em óleo ou eletrificar a água (como pode ser feito no capítulo 11).



Bon Voyage

Jogue 20 inimigos para fora de Columbia. Use o vigor Repuxo para empurrá-los de beiradas. Fácil de fazer no capítulo 37.



Skeet Olímpico

Mate cinco inimigos enquanto eles estão caindo. Deixe os adversários com pouca vida e use o vigor Cavalo Selvagem para levitá-los. No exato momento em que estiver caindo (quando passar o efeito do vigor), atire com uma arma de alto dano.



Fim de Semana Perdido

Bêbado, mate cinco inimigos. Na Favela (capítulo 22), entre no bar e beba para valer. Enquanto Booker gambaleia, elimine cinco pessoas. Se não conseguir, volte o checkpoint e repita.



Davi e Golias (bronze)

Derrote 20 pesos-pesados, como Patriotas, Handymen, Corvos...



Quebrando Corações

Mate um Handyman atirando apenas em seu coração. No capítulo 18, um Handyman aparece após a conversa com a Sra. Lin. Pendure-se no gancho de carga e pule para o telhado em frente ao local de onde você saiu (ao lado da placa "Factory"). O inimigo fica travado no telhado (4). Pegue um rifle de precisão na construção à esquerda e aproveite.

COLETÁVEIS

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★



Vestido para o Sucesso

Coloque um equipamento

em cada uma das quatro posições (chapéu, camisa, calças e botas)



Bem Preparado

Faça todas as melhorias possíveis em um arma e um vigor.



Subindo o Nível

Use as infusões e atualize um atributo (energia, escudo ou saís) até o nível máximo.



Infusão de Grandeza (bronze)

Colete as 24 infusões em apenas um jogo.



Turista Vidente

Use os 37 telescópios e cinetoscópios do jogo.



No Mau Caminho

Elizabeth precisa abrir 30 fechaduras. A mesma trava pode ser aberta mais de uma vez ao voltar em um checkpoint. Caso falte alguma, o jeito mais fácil é carregar o capítulo 8 e abrir a porta à esquerda quantas vezes for preciso.



Intrometido

Colete os 80 voxofones.



Dinheiro na Mão

Gaste \$10 mil nas máquinas de venda de Columbia.



Moedas Achadas

Pilhe 200 recipientes.

4



HANDYMAN ▶ No capítulo 18, trave o inimigo no telhado e ganhe o troféu *Quebrando Corações*!



Reviews

POR Douglas Pereira

Jogamos e analisamos os lançamentos para antecipar para você quais jogos merecem (ou não) a sua atenção



Super-heróis

O escalão principal da DC Comics está aqui: Batman, Superman, Flash, Lanterna Verde... além deles, há dezenas de outros participando nos cenários

Injustice Gods Among Us

Boas lutas e um excelente trabalho de localização

Ffeito pelo mesmo estúdio e tem muita coisa que veio do *Mortal Kombat* mais recente, mas não é um novo MK. Também não é um *Mortal Kombat vs DC Universe 2*, embora parecido em certos aspectos.

Batalha dos deuses

É necessário ter uma história para justificar esse negócio de herói batendo em herói, e *Injustice* tem uma ideia até que interessante. O Coringa destrói Metrópolis e engana o Superman, fazendo-o matar Lois Lane, que estava grávida. O homem de ação fica louco da vida e mata o Coringa na frente do Batman. A partir daí, ele perde a cabeça e se torna impiedoso contra qualquer um que se opor a ele, controlando o mundo e pregando a paz pelo

do medo. Batman lidera um grupo de insurgência (pois quase todos os outros heróis e vilões seguiram o caminho do Superman), até que consegue encontrar um jeito de trazer heróis de uma dimensão alternativa na qual Metrópolis nunca foi destruída. Com a ajuda deles, começa uma batalha para acabar com a tirania do Superman.

A história dura cerca de quatro horas. Pode não ser um roteiro incrível, mas poderia facilmente ser um longa de animação da DC (aliás, as animações da DC são de ótima qualidade), com algumas pequenas mudanças.

Tudo é contado no estilo do último *Mortal Kombat*, com as coisas acontecendo sem telas de loading entre cenas e lutas. Tudo é fluido e inteligente ao longo dos

12 capítulos. Acrescentando às cenas e lutas, temos pequenos minigames de apertar botões que iniciam a luta com um inimigo com menos 25% de energia.

Um dos pontos altos, e isso vale

só para o Brasil, é a qualidade da localização. Uma das melhores que já vimos, principalmente na parte de dublagem dos personagens. Em vez de optar por alternativas de baixo custo que costumam aparecer



TOMA ESSA ▶ Alguns golpes são universais para qualquer personagem, como o gancho (↓ + médio) no estilo MK

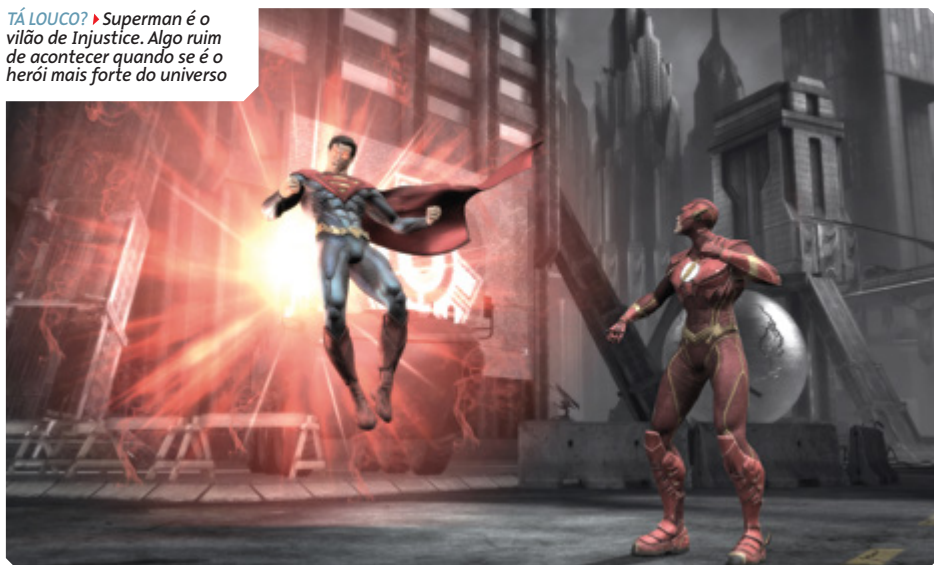


PS3 (DOWNLOAD / DISCO) ▶ GÊNERO LUTA

PRODUTORA NETHER REALM STUDIOS ▶ DISTRIBUIDORA WARNER BROS.



TÁ LOUCO? ▶ *Superman é o vilão de Injustice. Algo ruim de acontecer quando se é o herói mais forte do universo*



É JUSTO ▶ *Apesar das diferenças de tamanho e poder, há uma certa explicação para os heróis lutarem em pé de igualdade*



▶ *Os gráficos, às vezes, são meio estranhos, mas os efeitos dos golpes costumam ser bonitos*



Injustice usa os mesmos dubladores nacionais do desenho da Liga da Justiça, exceto pelo Batman

nos jogos daqui (e por se tratar de uma franquia antiga, conhecida do grande público e estabelecida), *Injustice* conta com dublagem de ponta de nosso país, usando as mesmas vozes dos desenhos da *Liga da Justiça*.

No modo história, tudo é dito em português, e caso alguém não esteja olhando para a TV confunde facilmente com algum episódio do desenho. Toda parte escrita também está em nosso idioma, e no geral é um trabalho melhor que o *Mortal*

Kombat de PS3. As descrições dos desafios dos Laboratórios S.T.A.R. e pequenos extras dos arquivos tiveram um tratamento decente, sem erros aparentes. Um ótimo trabalho, muito bom mesmo, que deveria servir de referência para futuras adaptações de jogos por aqui.

Além do modo história, há o modo Batalha (o modo arcade), com combates aleatórios, e um monte de modificadores bem interessantes, como alternar os

personagens a cada luta, ou ir do começo ao fim com a mesma barra de energia e coisas do tipo.

O Laboratório S.T.A.R., similar à Torre de MK9, contém 240 desafios e traz uma novidade: cada desafio tem três estrelas, uma se ganha por completá-lo e as outras por cumprir condições extras. Muitas delas não são alcançadas de uma vez e exige jogar muitos desafios várias vezes. É pelo menos tão bom quanto o modo de MK e terá mais conteúdo via DLC. ▶





QUEM DIRIA ▶ Essa é só uma opinião, mas... o Aquaman não deveria ser tão legal de jogar como é em Injustice.



Aprenda

Injustice tem um modo de treino muito bom, especialmente para quem quiser se aprofundar nas mecânicas. As informações de frames dos golpes já estão incluídas no jogo, incentivando o estudo e aprimoramento de estratégias e estilos de jogo.

Tem muito potencial

O sistema de jogo, visualmente, lembra o que o a NetherRealm costuma fazer, porém os controles de Injustice são experimentais para o estúdio.

No lugar de dois socos e dois chutes, temos três botões de ataque (fraco, médio e forte) e um botão de poder exclusivo do personagem. Pela primeira vez em um jogo de Ed Boon, a defesa é usada ao apertar para trás no direcional. São essas mudanças que diferenciam Injustice, tirando o falso rótulo de “Mortal Kombat com personagens da DC”, embora exista resquícios de personagens do Outworld em Injustice — alguém poderia dizer que parte de Scorpion está no Batman, por exemplo.

As lutas parecem desajeitadas, principalmente pela movimentação dos personagens meio estranha

e lenta. Isso dá uma sensação de força aos golpes, o que é bem legal visualmente, porém deixa a parte que você joga meio dura e menos criativa, dependendo apenas de juggles e ritmo para criar combos.

Ainda assim há muita coisa para descobrir nas lutas de Injustice, graças ao grande número de sistemas em volta dos combates. Há os golpes EX, que além de tirar mais energia, ainda modificam o golpe e exige um timing certo. Há a quebra de combo, que faz os dois personagens apostarem parte de sua barra de super e que recupera ou tira energia dos envolvidos. Os poderes exclusivos de cada um abrem possibilidades, como o do Flash, que deixa o inimigo mais lento por alguns instantes.

Cada sessão no modo treino revela novas descobertas, e apesar de não parecer um jogo que se



ADEUS ▶ Neste momento, Mulher Maravilha é jogada para outro cenário, sendo usada para quebrar paredes

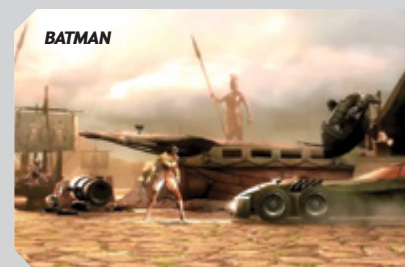
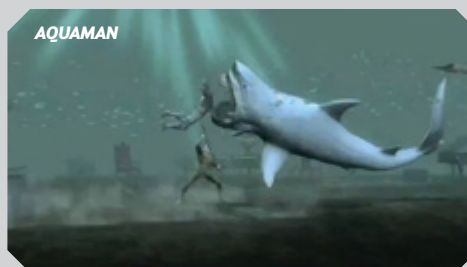
sustente muito na cena dos jogos de luta competitivos (embora seja meio cedo para afirmar isso com certeza), há uma folha em branco com potencial a ser preenchida.

E os cenários, que tanto foram falados desde o início? Há dois lados. A transição de cenários é excelente. Mandar o adversário

voando por várias paredes até chegar a outro lugar é sensacional, usando todo o exagero que uma luta entre heróis da DC poderia ter. Já os objetos interativos no meio da luta parecem uma adição mais tímida e sem tanta relevância. Há um botão para interagir com o cenário, o que pelo menos evita

Os exagerados

Os golpes mais poderosos de cada personagem são muito loucos. O Flash paralisa o inimigo, dá uma volta inteira na Terra e chega dando um soco. Superman dá um gancho que joga o inimigo para fora do planeta. Os personagens sem superpoderes de fato, como Batman, Arlequina e Arqueiro Verde, podem não ter cenas que demonstram sua força, mas são tão absurdas (e ótimas) quanto a dos demais.



VISUAL ESTRANHO *Injustice* parece menos bonito que *Mortal Kombat*, especialmente nas cenas do modo história. Há um aspecto de "lavado" nos personagens. Nas lutas, a coisa melhora um pouco, mas, talvez pela paleta menos colorida, o jogo pareça menos vivo que outros jogos da NetherRealm.



EXPLICAÇÃO ▶ O Asa Noturna tem a melhor roupa de borracha do mundo, por isso não sofre o choque do bastão



▶ Solomon Grundy morreu em um sábado... e aqui está a prova



As mecânicas são diferentes, mas quem não gostou do último *Mortal Kombat* pode não gostar de *Injustice*

comandos errados, e os itens têm contexto com o resto da fase.

O estranho é que, mesmo que isso torne as coisas um pouco imprevisíveis, também significa ter um pouco de sorte na luta, o que nunca é uma boa coisa para um jogo do gênero.

Aposta entre amigos

O multiplayer é sempre o modo principal em um jogo de luta e, nessa parte, *Injustice* pega muito do que foi feito em *Mortal Kombat*.

O modo principal é o King of the Hill, uma versão mais participativa dos lobbies de oito jogadores dos

outros jogos. Além de assistirem às lutas até chegar a vez de jogar, os espectadores podem apostar em quem vai vencer e isso gera pontos de experiência ao monte.

O Rei (se continuar vencendo) vai ganhando XP naturalmente, e o monte do desafiante continua crescendo. Os lutadores podem escolher um desafio extra para a batalha – como dar o primeiro golpe da luta – e os espectadores podem apostar se ele vai conseguir cumprir o objetivo.

Se o Rei continuar vencendo, o monte dos desafiantes fica cada vez maior, deixando cada luta mais

importante. É uma ideia muito boa e não perde a graça. Talvez seja o melhor lobby de jogos de luta por aí e tem potencial para evoluir muito mais.

Fora isso, há as tradicionais partidas valendo no ranking e coisas do tipo. O netcode – a qualidade da conexão entre os jogadores nas partidas – parece bem decente, mas vale ressaltar que testamos as partidas um dia antes do lançamento. Já havia várias pessoas jogando, porém a versão de Xbox 360 de *MK9* teve problemas no lançamento (a PSN estava fora do ar na época), logo

é melhor não afirmar que tudo está uma maravilha em condições reais de jogo.

Injustice: Gods Among Us é um acerto nos mesmos quesitos que a NetherRealm acertou dois anos atrás, mas parece um pouco menos divertido. Por mais que o jogo se afaste das mecânicas de *MK*, quem não curtiu o jogo de 2011 não vai mudar de opinião, a não ser que seja muito fã dos heróis da DC, e o tratamento aos personagens é digno de elogios.

O ritmo desajeitado é o maior problema e deve incomodar os jogadores hardcore de jogos de luta. Já para os mais casuais, *Injustice* ganha nossa aprovação.

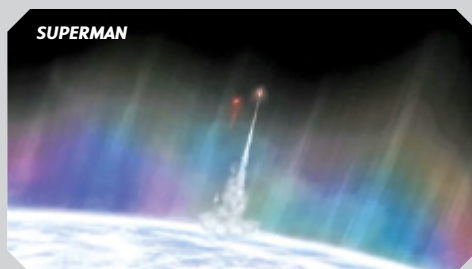
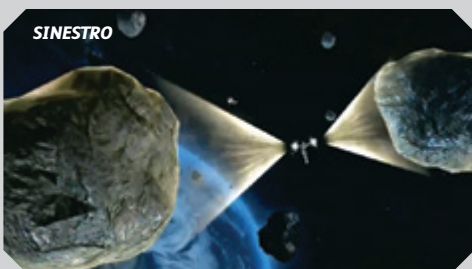
AValiação Técnica

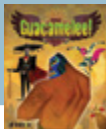
GRÁFICOS	■ ■ ■ ■ ■
CONTROLE	■ ■ ■ ■ ■
DIFICULDADE	■ ■ ■ ■ ■
AÚDIO	■ ■ ■ ■ ■
REPLAY	■ ■ ■ ■ ■

ASPECTOS CENTRAIS

REFERÊNCIAS	■ ■ ■ ■ ■
ONLINE	■ ■ ■ ■ ■
EXTRAS	■ ■ ■ ■ ■
DUBLAGEM	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL
75





Em equipe

Somente no PS3 é possível jogar em modo cooperativo local, com Juan e Tostada atuando em equipe. Você precisa experimentar o Tag Team nos combates: jogue um inimigo para o ar para que o outro jogador agarre a vítima e jogue-a para bem longe. É um show de luta-livre!



Guacamelee!

Cínico, desafiador e lotado de divertidas referências gamers

Uma coisa fica clara logo nos primeiros minutos de *Guacamelee!*: esse é um jogo com personalidade, um enorme exemplo de como jogos de plataforma podem ser instigantes e modernos. Esse é só o terceiro jogo da Drinkbox – os outros dois são *Tales from Space: About a Blob* (PS3) e *Mutant Blobs Attack* (Vita), ambos lançados só na PSN e interessantes misturas de plataforma e quebra-cabeças. Essa equipe provou que sabe bem como usar o bom humor nos jogos.

O astro de *Guacamelee!* é Juan Aguacate. Bem, ele não começa a aventura como um herói... O cara é um cultivador de agave (uma planta suculenta), mora na vila Pueblucho e tem uma paixão impossível pela filha de El Presidente, o cara mais

rico do pedaço. Ou seja: Juan é um tipo normal, que sonhava em ser um lutador de luta-livre quando criança (assim como eu, que queria ser o Stone Cold ou Triple H). Só que, no universo de *Guacamelee!*, ser um lutador é como ser um herói. E a vida de Juan muda no dia em que ele... morre. Por essa você não esperava, né?

Carlos Calaca, o homem que fez um pacto com o diabo e enganou o tihoso, sequestrou a rica filha de El Presidente e Juan foi morto ao tentar impedi-lo. E essa foi a "sorte" do fazendeiro. No mundo dos mortos, Juan ganhou uma máscara sagrada das mãos da guerreira Tostada, e o artefato o transformou em um verdadeiro lutador. Agora sua missão é aprender técnicas de luta-livre

e caçar Carlos Calaca, que deseja sacrificar a garota para unir os mundos dos vivos e dos mortos e governar ambos. Olé!

Nasce um novo herói

Resgatar a amada, surrar o vilão e salvar o mundo. Não há um clichê

maior, e essa é a graça de um jogo que brinca com estereótipos e usa de forma impagável a rica cultura mexicana para ilustrar seu mundo. E, além de toda a brincadeira com lutadores mascarados e com o além-túmulo, *Guacamelee!* faz homenagens a séries de jogos



REFERÊNCIAS ▶ Elas existem aos montes, algumas bem visíveis, como essa de Bane e Batman, outras bem sutis

DOSE DUPLA Jogando no PS3, logo que Juan se transformar no luchador mascarado, você poderá usar o Vita para controlar remotamente o guerreiro Tostada. A única vantagem extra de usar o Vita como controle é ter acesso ao mapa da área sem precisar entrar em menus, o que facilita a exploração.

CROSS BUY ▶ Ao comprar a versão de PS3 de Guacamelee!, você ganha a versão de Vita

CAI DENTRO! ▶ Inimigos com escudo de energia exigem ataques específicos para terem a defesa quebrada

Guacamelee! é um bom exemplo de que jogos de plataforma ainda têm muito a oferecer

queridas por fãs de qualquer videogame, como Portal, Metroid, Super Mario Bros., The Legend of Zelda e outros. Caçar referências, como uma silhueta de Mega Man denominada "Mega Hombre", torna-se uma das atrações mais legais. O espírito do jogo fica ainda mais jovial com várias referências a quadrinhos, memes de internet e a cultura pop em geral.

Os diálogos são simples, mas brilham com cinismo, malícia e bons trocadilhos. Jogue a versão legendada em português e verá uma das melhores adaptações feitas para um jogo até hoje.

Metroidvania com chilli

O jogo é dividido em doze áreas, entre pequenas e gigantes, com exploração no estilo "metroidvania". Há amplos mapas para vasculhar, preencher e revisitar, com muitos segredos (baús e power-ups) para caçar. A sensação de recompensa é gratificante, pois as melhorias e troféus são conquistados com frequência. Alguns desafios são cascas-grossas e exigem combinação de habilidades, cenários (alternar as realidades entre o mundo dos vivos e dos mortos) e a busca por passagens secretas. Mas essa exploração é estimulante, graças

APARÊNCIAS ▶ Esse é Calaca, o cara que enganou o Diabo. Seu visual é bem diferente (e assustador) na luta final



à jogabilidade eficiente e ao clima descontraído e escrachado.

O mesmo se aplica ao sistema de combate, onde tudo se resolve no mano a mano. Os ataques são divididos em normais e especiais (esses aprendidos conforme o seu progresso), há um botão de pulo, outro de agarrão e um movimento de esquiva para evitar ataques e atravessar objetos que causem dano. Você pode combinar tudo para criar combos incríveis, que ficam ainda maiores e poderosos ao evoluir a sua barra de Stamina.

Ainda que na maior parte do tempo dê vontade de usar apenas socos, os combos ajudam a cruzar rápidas áreas com vários inimigos – alguns dos combates ficam muito chatos e repetitivos. Há pouca variedade de inimigos, mas eles oferecem desafios próprios, como a obrigação de acertá-los de certas formas – desafio que pode ser frustrante.

Seja no PlayStation 3 ou no Vita, Guacamelee! é bonito, prazeroso e desafiador. Não há forma melhor de investir R\$ 30 reais na PSN.



PERIGUETE ▶ Esta é X'tabay, entidade responsável por algumas das melhores frases e piadas de duplo sentido

AValiação Técnica

GRÁFICOS	■ ■ ■ ■ ■
CONTROLE	■ ■ ■ ■ ■
DIFICULDADE	■ ■ ■ ■ ■
ÁUDIO	■ ■ ■ ■ ■
REPLAY	■ ■ ■ ■ ■

ASPECTOS CENTRAIS

VARIEDADE DE ATAQUES	■ ■ ■ ■ ■
DESAFIO	■ ■ ■ ■ ■
EXPLORAÇÃO	■ ■ ■ ■ ■
CARISMA	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL

85



Army of Two The Devil's Cartel

Um novo nível para a série, mas com efeitos colaterais

O primeiro *Army of Two* foi uma boa surpresa para fãs de tiro e destruição. Com dois protagonistas, Salem e Rios, o clima era de "irmãos de armas" piadistas, que botavam para quebrar na hora da ação. Já no segundo jogo, *The 40th Day*, a coisa se repetiu e ficou um pouco mais séria, tendo como grande novidade um modo competitivo (que não era tão legal) além da campanha principal.

Ambos os jogos tinham certos excessos que, apesar de atrasar o andamento das coisas, davam um clima descontraído durante as missões. *The Devil's Cartel* deixou esses detalhes de lado e mostra-se mais polido e focado na dinâmica da ação.

Salem e Rios estão presentes,

mas eles coordenam dois novatos (controlados por você) durante as missões da agência T.W.O. (Trans World Operations), os quais são chamados por seus respectivos codinomes: Alpha e Bravo.

Eles meio que agem e ficam se provocando verbalmente... igual

aos antigos protagonistas, logo a troca de personagens não trouxe inovação alguma. A diferença é que eles não fazem mais aquele comprimento High Five, não tocam air guitar e não fazem gracinhas para comemorar a vitória após massacar os inimigos.

Fora isso, o trabalho em equipe continua, ao menos na parte de abrir portas ou ajudar um ao outro a escalar lugares altos, tendo como elemento adicional a progressão tática. Quando a situação fica feia, o jogo "força" sua escolha entre procurar abrigo ou atirar para criar distrações enquanto seu parceiro (seja controlado por uma IA ou por outro jogador) deve flanquear os inimigos, ou vice-versa.

Pode não ser revolucionário ou uma nova ideia, mas funciona bem e contribui para o clima de tensão. O que não dá muito certo são os momentos em que deve-se seguir por uma rota diferente da do seu aliado. Não exatamente por agir sozinho (e quebrar o trabalho em equipe, o foco do jogo), mas sim pelo trabalho para seguir até o



FOGO CRUZADO ▶ Cenas bem impactantes, tiro por todos os lados e um caprichado sistema de personalização

COOPERAÇÃO DIFÍCIL Jogando sozinho, a IA que controla o seu parceiro é eficiente. Jogar em modo cooperativo local com tela dividida é bom, mas compromete o belo visual do jogo. Só jogue online com um amigo que tenha uma boa conexão, se quiser evitar irritações.

Acelerado

Jogando com um companheiro controlado por IA, sua progressão pelas áreas ganha um clima tenso e digno dos melhores momentos do filme *Tropa de Elite*... até você tomar gosto por explodir coisas



Menos piada e mais pressão dão a intensidade na ação pelas ruas de La Puerta, no México

VAI, VAI, VAI! O sistema de cover é excelente, destruição agressiva de coisas no cenário e... inimigos tapados pedindo tiro na cabeça

objetivo: as áreas são abertas e cheias de obstáculos, o que torna o avanço confuso, embora esteticamente atraente e bastante diversificado. Um incentivo, que também vira artifício estético, é o uso de cobertura para se proteger.

Andar de uma proteção à outra mostra uma movimentação incrível e fluida, porém a IA dos inimigos é tão mal programada (os caras buscam abrigo, mas deixam seus cabeçotes expostos) e a dificuldade não é grande coisa, mesmo no nível mais alto, em que é mais prático atacar de peito aberto.

A destruição de objetos pelo cenário contribui fortemente para isso. Detone os barris vermelhos (explosivos) ou jogue uma granada e você fará uma limpeza na área. Por quê? Oras, porque destruir coisas é mais legal e interessante do que atirar em inimigos genéricos.



Há o sistema de pontuação que o premia pela diversidade de como eliminar inimigos (tiros no corpo, ação conjunta, progressão tática e por aí vai) e os tais pontos servem para melhorar seu poder de fogo ou o visual do soldado. A ironia é que você ganha mais pontos se sair detonando coisas. Adicione o ataque Overkill que, que torna o soldado invencível por um momento, e os ataques ficam ultradestrutivos. Isso só desvaloriza mais a estratégia.

O modo cooperativo online é bem desajeitado: se alguém entrar enquanto você estiver jogando, ou

se o segundo jogador sair no meio da partida, você é obrigado a iniciar a missão. Uma IA poderia assumir o comando nesses momentos.

Apesar das contradições e dessa falha técnica que torna o online uma roleta-russa (jogue offline com tela dividida), *The Devil's Cartel* é um jogo bonito e divertido para um final de semana. Afinal não há outros modos, enredo ou atrações que deem longevidade. Personalizar é legal e tal, mas não vale tanto a pena jogar tudo de novo só para ganhar dinheiro e comprar todos os adereços para deixar seu soldado estiloso.



AValiação Técnica

GRÁFICOS	■■■■■
CONTROLE	■■■■■
DIFICULDADE	■■■■■
ÁUDIO	■■■■■
REPLAY	■■■■■

ASPECTOS CENTRAIS

DESTRUIÇÃO	■■■■■
CENÁRIOS ABERTOS	■■■■■
ATRAÇÕES EXTRAS	■■■■■
COOPERATIVO ONLINE	■■■■■





VITA (DOWNLOAD)

GÊNERO MINIGAMES

PRODUTORA HONEYSUG

DISTRIBUIDORA SCEA

AValiação Técnica

GRÁFICOS	■ ■ ■ ■ ■
CONTROLE	■ ■ ■ ■ ■
DIFICULDADE	■ ■ ■ ■ ■
ÁUDIO	■ ■ ■ ■ ■
REPLAY	■ ■ ■ ■ ■

ASPECTOS CENTRAIS

VARIEDADE DE JOGOS	■ ■ ■ ■ ■
DIVERSÃO	■ ■ ■ ■ ■
USO DE RECURSOS	■ ■ ■ ■ ■
VERGONHA ALHEIA	■ ■ ■ ■ ■

NOTA FINAL

50

Faça um biquinho

Neste minigame você tem que sorrir para a câmera quando aparece a imagem de mulheres de biquini, e fazer uma cara de triste (beicinho) quando surgem bichos feios e peludos.

Frobisher Says!

Minigames para testar sua resistência a vergonha alheia

Já ouviu falar da série WarioWare? Trata-se de uma coleção maluca de minigames curtos, aleatórios e sem noção. *Frobisher Says!* segue nessa linha, só que bem menos carismático.

Como a própria Honeyslug diz, este é um jogo estúpido, de visual caricato que parece ter sido feito por crianças na aula de educação artística, com barulhos e piadas sonoras no pior estilo "galera do fundo" da quinta série.

Frobisher Says! reúne uma série

de minigames aleatórios no qual você deve cumprir os desafios (alguns sem o menor sentido) sugeridos por Frobisher, o protagonista, dentro do menor tempo possível. No total são 64 minigames e muitos deles fazem um excelente uso dos recursos do Vita — sensor de movimento, rotopscopia, realidade aumentada, uso das câmeras (jogue em um ambiente iluminado), microfone, tela de toque frontal e traseira. Em aproveitamento dos recursos, *Frobisher* supera *Little Deviants*.

Jogar *Frobisher Says!* sozinho não tem a menor graça, agora junte alguns amigos (até oito pessoas, onde cada um terá sua vez de usar o portátil) para uma disputa de quem faz mais pontos e a situação fica diferente. Caso queira uma pitada de desafio, jogue no modo Morte Súbita.

A maioria dos minigames farão você pagar alguns micos, que podem gerar risadas pelo ridículo ou constrangimento — coçar as costas do Vita com movimentos ritmados de vai-e-vem é beem

esquisito, por mais inocente que seja o minigame.

Parece que a única graça do jogo é deixar você sem graça. Felizmente dá para desativar alguns tipos de interação (anular o uso de realidade aumentada ou do microfone, por exemplo), o que reduz a quantidade de minigames na grade de coisas aleatórias.

Frobisher pode ser baixado de graça na PSN, tem suporte a troféus (fáceis) e rende partidas de três minutos para brincar sem exigir muito.



TUDO JUNTO ▶ Teste sua coordenação, aperte todos os botões e telas de toque o mais rápido que puder



OS MELHORES GAMES DE TODOS OS GÊNEROS VOCÊ ENCONTRA NO EXTRA



A PARTIR DE
R\$ 59,90



DANÇA



TIRO



CORRIDA



AÇÃO



Procure estes e muitos
outros títulos nas lojas
Extra Hiper ou no site
www.extra.com.br.

 extra.com.br



extra.com.br

Imagens meramente ilustrativas.
Consulte preços e disponibilidade dos produtos nas lojas e no site www.extra.com.br.

Distribuidor Oficial



NC Games
& entertainment



LIDER EM PRÉ-VENDAS,
CONFIRA FOTOS EM NOSSO SITE



Jogo dublado + Filme + DLC



PS3 Super Slim - R\$759,90



pelotão
delivery

Acessórios



Aceitamos seu jogo usado como pagamento

Use o vale presentes "promoplay" e ganhe
5% de desconto em qualquer produto do site,
ou apresente este anúncio na loja física.

Rua: Quinze de Novembro, 240
Loja 3 - Centro

A 5 minutos da estação Sé,
e a 6 minutos da estação São Bento

@pelotaodosgames /pelotaodosgames

(11) 3104.7446

PELOTAODOSGAMES.com.br

Calendário

Agenda de Lançamentos

Em breve, em um
Play perto de você

	PRODUTORA	DATA	FORMATO
Resident Evil: Revelations	Capcom	21 Maio	PS3
Fast & Furious: Showdown	Activision	21 Maio	PS3
Call of Juarez: Gunslinger	Techland	22 Maio	PS3
GRiD 2	Codemasters	28 Maio	PS3
FUSE	Insomniac	28 Maio	PS3
Remember Me	Dontnod	4 Jun	PS3
The Last of Us	Naughty	14 Jun	PS3
Muramasa Rebirth	Vanilaware	25 Jun	Vita
Deadpool	High Moon Studios	25 Jun	PS3
Ride to Hell: Retribution	Deep Silver	25 Jun	PS3
GRiD 2	Codeemasters	28 Maio	PS3
Painkiller Hell & Damnation	The Farm 51	30 Maio	PS3
Dynasty Warriors 8	Omega Force	16 Jul	PS3
Time and Eternity	Image Epoch	16 Jul	PS3
Turbo: Super Stunt Squad	Monkey Bar	16 Jul	PS3
Dragon's Crown	VanillaWare	6 Ago	Vita
Tales of Xillia	Namco Bandai	6 Ago	PS3
Saints Row IV	Volition Inc.	20 Ago	PS3
Splinter Cell: Blacklist	Ubisoft Toronto	20 Ago	PS3
Killer is Dead	Grasshopper	27 Ago	PS3
Lost Planet 3	Spark Unlimited	28 Ago	PS3
Valhalla Knights 3	Xseed Games	3 Set	Vita
Puppeteer	SCE Japan	10 Set	PS3
Killzone: Mercenary	Guerrilla	17 Set	Vita

ADRENALINA ▶ Grid 2 é um dos jogos de corrida mais tensos dessa geração. Dqueles de ficar com o pescoço duro na volta final, tamanha concentração





WARFACE

A NOVA FACE DA GUERRA



DIZIAM QUE UM JOGO GRATUITO NÃO CHEGARIA À QUALIDADE DE UM AAA. ELES ESTAVAM ENGANADOS. DOS CRIADORES DE FAR CRY® E CRYISIS®, CHEGA A PRÓXIMA GERAÇÃO DE FPS ON-LINE.

VISITE LEVELUP.COM.BR E JOGUE DE GRAÇA

CRYTEK

CRYENGINE 3

Level Up!

Ran king

Os melhores e
mais habilidosos
gamers do Brasil

Os maiores caçadores de troféus do Brasil estão aqui.
Para participar, cadastre-se
no site **mypst.com.br**
e comece a platinar como
se não houvesse amanhã

DarkRaisen

1021 3097

9076 244

RANKING BRASIL

Os leitores mais
dedicados à caça de
troféus estão aqui.
Faça o seu cadastro
em **mypst.com.br**
e entre na disputa

OS MELHORES DO BRASIL

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
1	DarkRaisen	49	68	9076	3097	1021	244	13438
2	SkyNOver	47	29	8200	2839	983	246	12268
3	renee_roots	45	69	7964	2714	934	222	11834
4	Leon_melo	44	48	8618	2524	822	188	12152
5	GuaxaGaspar	44	22	7452	2612	884	225	11173
6	Black_Thor	42	12	7429	2414	763	204	10810
7	celoseco	40	43	6777	2334	740	183	10034
8	michelestat	39	46	6352	2134	764	192	9442
9	RavenXBR	39	31	6765	2087	723	178	9753
10	Chanceler	37	87	6081	2062	703	169	9015
11	P3reirA	37	67	5553	2117	772	158	8600
12	Droptei	37	39	6838	1927	600	153	9518
13	guanabara	36	63	6422	1834	584	169	9009
14	coraxbio	36	17	5752	1977	641	147	8517
15	Shin_Fire	35	24	5374	1978	591	146	8089
16	lebeau	35	2	5133	1887	653	144	7817
17	ricky174	34	71	5098	1887	634	139	7758
18	bmvtyea	34	13	5199	1734	600	141	7674
19	SoniMail	33	92	4880	1776	625	136	7417
20	HaagenDazz	33	77	4772	1756	641	132	7301
21	met-reload	33	58	5335	1699	540	135	7709
22	andrehz	33	48	4652	1580	666	136	7034
23	WhBlaze	33	21	6354	1654	464	75	8547
24	JUACQUES	33	16	4684	1717	605	130	7136
25	misagol	33	16	4948	1660	606	117	7331
26	jacobgxavier	33	14	5170	1702	559	114	7545
27	hectorx67	32	93	5202	1674	516	126	7518
28	gujabs	32	87	4442	1682	591	147	6862
29	Lucas_FR	32	84	4484	1781	592	125	6982
30	fattorei8	32	79	4799	1659	566	129	7153
31	DarkDux_BRA	32	61	4471	1742	561	135	6909
32	Cantuario	32	58	4299	1645	601	144	6689
33	RiqBR	32	53	5209	1517	503	136	7365
34	mihimcarcelo	32	33	4959	1621	515	122	7217
35	KillUiu	32	14	4707	1567	570	114	6958
36	louzada_pv	31	95	4442	1626	534	134	6736
37	GoD_Br83	31	93	5081	1442	479	131	7133
38	LutzPS	31	44	4632	1633	491	110	6866
39	fdmcgames	31	14	4398	1563	498	121	6580
40	THRASHSP	31	12	5200	1444	458	93	7195
41	Misanthropus	31	12	4944	1457	468	107	6976
42	doukz3	31	1	5206	1363	454	101	7124
43	r4lf_holland	30	81	5165	1466	448	80	7159
44	dideriw	30	62	4503	1401	479	120	6503
45	Pheonix13	30	57	4349	1465	471	123	6408
46	rgromaz010	30	42	3981	1539	513	112	6145
47	Horlando	30	19	4932	1405	430	84	6851
48	GUTSAHZ	29	81	4445	1268	443	120	6276
49	NUMERO_PI	29	66	4048	1326	475	119	5968
50	panserod	29	61	4152	1395	445	111	6103
51	marcoslaguna	29	61	4114	1356	448	119	6037
52	AQUARONI	29	48	4190	1285	455	114	6044
53	rfvayanos	29	43	3838	1382	496	104	5820
54	DON_MAZZALI	29	32	4020	1358	463	103	5944
55	leanflu	29	44	3969	1325	470	109	5873
56	rtakeow	29	23	4058	1352	417	119	5946
57	ludomoken	29	20	4507	1188	419	106	6220
58	regislc3o	29	1	3479	1363	519	102	5463
59	ReVoITS_BR	28	86	3961	1301	449	99	5810
60	jeanrmarques	28	87	3845	1395	456	83	5779

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
61	MoonHawk-	28	73	3415	1449	498	88	5450
62	KILLERBRasi	28	71	4056	1306	448	82	5892
63	Jhones	28	70	3879	1326	420	107	5732
64	FernandoGordo	28	66	4047	1201	423	110	5781
65	nlogan	28	66	4417	1280	403	76	6176
66	Insane_akuma	28	66	5365	1175	315	59	6914
67	daniilo_penin	28	60	3899	1303	417	105	5724
68	CrisDeath73	28	57	4251	1187	430	87	5955
69	Hadib_BR	28	67	4194	1267	385	100	5946
70	EdmarJapao	28	47	4585	1158	375	86	6204
71	TheTreeble	28	39	3922	1351	400	92	5765
72	fabiohaifa	28	36	3534	1347	411	118	5410
73	danilobr2	28	25	3615	1281	439	102	5437
74	S4BiONI_BR	28	20	3623	1278	445	96	5442
75	MorganaM	28	19	3102	1427	475	99	5103
76	FINALOGADOR2012	28	11	4406	1153	374	82	6015
77	jaapa21	28	6	4767	1175	337	64	6343
78	PINTOZINHO	27	95	3622	1199	425	103	5349
79	DuziN_BR	27	87	3529	1205	433	104	5271
80	Big_Borba	27	97	3580	1218	407	108	5313
81	Oreidapraia	28	3	3796	1153	386	110	5445
82	patedecarne	27	75	3671	1074	435	106	5286
83	Sakai_HB	27	64	3950	1213	388	77	5628
84	Heishirooo	27	57	4336	1162	349	69	5916
85	Rodrigo_PGDC	27	56	2919	1283	480	101	4783
86	Elisson357	27	54	4318	1145	341	76	5880
87	RuxR7	27	53	3729	1154	415	86	5384
88	Th467BR	27	43	4214	1111	343	83	5751
89	pelanca_ops	27	43	3722	1242	371	88	5423
90	CalintsFG	27	43	3274	1300	423	90	5087
91	brenobl	27	42	3601	1226	418	77	5322
92	Fogoli	27	37	4021	1119	346	93	5579
93	Yelladion	27	30	4465	1144	318	62	5989
94	D4rk-JC	27	27	3737	1105	377	98	5317
95	versing_roes	27	24	3278	1272	426	82	5058
96	BattousaiBR	27	22	3832	1108	352	99	5391
97	Maru-kun-BR	27	22	3877	1154	374	77	5482
98	os-gavioes	27	16	3731	1190	375	79	5375
99	Alex_Vivas	26	96	3890	1144	358	71	5463
100	Daniel4Ever	26	87	4107	1016	348	74	5545
101	Raphael_Gnomo	26	84	3328	1112	409	91	4940
102	Keybladerdcl_94	26	83	3647	1049	370	94	5160
103	Aprilia_trucadoa	26	80	3353	1134	375	100	4962
104	PREDADOR_SP	26	78	4231	1112	295	66	5704
105	wagnerlima	26	71	4194	1029	336	62	5621
106	Machine_God	26	76	4093	1100	316	71	5580
107	fabriciols	26	66	3739	1108	340	82	5269
108	femis-lima	26	79	3564	1126	361	82	5133
109	BrazilianSniper	26	61	3522	1094	371	84	5071
110	goldskarr	26	59	5103	998	231	37	6369
111	css_pgm-	26	55	3760	1047	364	72	5243
112	edsonleleto	26	50	3608	1075	341	89	5113
113	Rodrigo138	26	44	3793	1143	337	61	5334
114	ntfrost	26	36	4505	969	275	57	5806
115	Leandrinh	26	34	3296	1134	375	79	4884
116	silvertongueBR	26	28	3099	1154	403	75	4731
117	mrlira	26	27	4010	1096	335	42	5483
118	ARAGORN_SP	26	27	3602	1107	347	68	5124
119	peixeoz	26	38	3520	1114	365	64	5063
120	maceulinho	26	23	3178	1133	387	77	4775

LNT Liga Nacional de Troféus

Este é o espaço da fama para os mais dedicados membros da LNT, os maiores caçadores de troféus do Brasil. Só os melhores conseguem eternizar seus méritos aqui. Para ingressar na LNT, faça seu cadastro no site mypst.com.br e capriche na conquista de troféus para sua coleção.



MyPst - O site MyPst3t mudou de nome e agora chama-se MyPst. Isso aconteceu para atender a diversidade da caça de troféus no universo PlayStation, que agora vai além do PS3 e acontece também no portátil PlayStation Vita

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
121	Flutotal2009	26	16	2660	1247	423	79	4409
122	zippogta	26	13	4441	1004	298	32	5775
123	Diogo_Martini	26	4	4078	974	291	66	5409
124	DaniloBonfim	26	4	3917	1000	331	55	5303
125	enasorodraude	26	2	3425	1084	313	90	4912
126	diego_braga	26	2	3079	1016	381	96	4572
127	Fener_Krowe	26	2	3465	1075	331	79	4950
128	FFuchs	26	1	3747	1065	326	59	5197
129	faryneitor	25	98	3404	1003	333	93	4833
130	GCO	25	96	3580	1116	326	62	5084
131	name_pt	25	93	3562	931	326	93	4912
132	SEPHIROTDEAD	25	92	3422	987	324	96	4829
133	telverneck15	25	87	3791	1056	285	71	5203
134	Wall_Kinho	25	86	3268	958	362	92	4680
135	Makevinho	25	85	3458	1012	330	83	4883
136	dclima	25	85	3858	1016	288	70	5232
137	ornitorrinco_	25	84	3031	1202	371	66	4670
138	Astra_	25	81	4096	978	283	57	5414
139	SAMGAMES	25	81	4019	1001	290	56	5366
140	alineli	25	76	3494	1006	330	77	4907

	NOME	LV	%	BR	PR	OR	PL	TOTAL
141	leandro_17	25	74	3091	1021	382	81	4575
142	lBaRbArOl	25	86	3182	981	369	85	4617
143	SALCF	25	70	4025	1071	274	47	5417
144	Wil_Matsuda	25	63	3636	1042	298	69	5045
145	Armstrong	25	62	4680	909	244	31	5864
146	Foc4666	25	53	3723	979	292	71	5065
147	mil_25	25	49	2994	1091	379	68	4532
148	Mantovann	25	48	3353	1015	327	76	4771
149	ulisseslovarion	25	45	3313	1077	339	62	4791
150	Elysium	25	41	3235	1028	336	76	4675



NO ALVO GAMES HÁ 15 ANOS
SUA MELHOR OPÇÃO DE COMPRAS
www.noalvogames.com.br

Traga seus jogos para troca e aceitamos seu console como parte do pagamento



Jogos a partir de R\$ 39,99

Possuímos assistência técnica especializada em games, orçamentos sem compromisso



Rua Conselheiro Moreira de Barros, 2780 • Loja 1041/A - Piso térreo
Shopping Santana Parque - Santana - SP • Tel: (11) 3329-9446 - 22386237

quemé...

Wei Shen

O policial mestre de kung-fu de *Sleeping Dogs*

Como Donnie Brasco diria, ter uma identidade dupla não é exatamente uma vida glamurosa. Quando não é o Al Pacino estourando seus tímpanos ao gritar “Esqueça isso!”, é um tigre pegando carona no seu carro. Wei Shen enfrenta problemas parecidos ao se infiltrar nas triades de Hong Kong enquanto trabalha para a polícia local. A lealdade de Shen é testada constantemente, seja cumprindo a lei ou roubando carros e arrumando brigas com monges. Porém, no fundo, ele é um cara gente boa, mesmo sendo o policial mais indeciso do PS3.

#21
PERSONAGENS
LENDÁRIOS

PlayStation
Revista Oficial Brasil

Momentos de Super Shen

Tempos difíceis

Shen tem que se infiltrar na gangue Sun On Yee, mas acaba preso pela polícia. Na prisão, ele se encontra com um antigo amigo de infância, Jackie, que ajuda Wei a entrar na vida das triades.



Mandando bem

Embora ele passe sua vida surrando pessoas, Shen ainda tem tempo para amar. Esta é Amanda Cartwright, que conhece Shen ao procurar por aulas de artes marciais. Ah, os romances aleatórios...



Po selecta

Ao subir de cargo, Shen conhece o líder da gangue, Tio Po. Mas, diferente do seu avô, ele prefere planejar assassinatos tomando chá verde em vez de jogar baralho. Ele começa durão, mas acaba gostando de Wei.



Guerra de noivas

Esse foi um casamento diferente. Não há lado bom ou ruim quando o amigo de Shen na triade, Winston, e sua noiva, são presenteados com tiros no grande dia. Que bom que nosso convite foi extraviado.



Técnicas milenares de Wei



Todas as rodas

Nosso amigo duas caras é especialista em varrer os malvados das ruas usando inúmeros carros, motos e um ônibus ou outro. Ele também é bom com freio de mão.



Rei do caratê

Esses pés são realmente rápidos como um raio. Shen é lutador de MMA e suas habilidades deixam jogos como *Arkham City* morrendo de inveja.



Top Gun

Atirar em *Sleeping Dogs* é bem divertido, e Wei é capaz de se jogar em câmera lenta enquanto atira, no estilo *Stranglehold*. Também é mestre em explodir coisas.



Pula-pula

Alguém aí lembra daquele jogo de ação estupidamente bom do PSP, chamado *Pursuit Force*? A habilidade de Wei de pular de um veículo a outro lembra aquela joia perdida do portátil.

Amigos e inimigos

Jackie Ma

Ele é um triade do baixo escalão com mania de grandeza. Ele pode ser mais pessimista do que deveria, mas Jackie prova sua lealdade a Shen, mesmo com suas palhaçadas de criminoso.



Thomas Pendrew

O chefe da polícia deve ter algum problema em casa, porque está sempre de mau humor. Mesmo assim, ele defende Shen quando é preciso e é bastante confiável.



Senhora Chu

Opa, abaixa o cutelo aí, tia. Essa cozinheira é a mãe de Winston. E ela faz por merecer o título de mãe de criminoso – até mesmo torturando um rival em uma parte do jogo.



Raymond Mak

Este é o supervisor do nosso herói infiltrado. O trabalho de Raymond é se preocupar com Wei, para que ele não vá para o lado do mal. Ele sempre se encontra com Shen em lugares suspeitos.

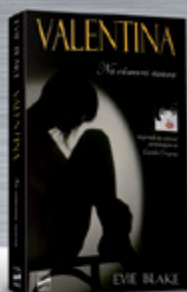




Emocionante saga sobre a colonização da Nova Zelândia escrita pela bestselling Sarah Lark



Volker Reinhardt traz à luz fatos inéditos da trajetória de Alexandre VI, o papa mais sinistro da história



Envolve-se num mundo de sensações e prazeres secretos, cuja volta é quase impossível



Andreas Gruber conduz com maestria assassinatos em série, com um final surpreendente



A história do papa emérito Bento XVI e sua família contada pelo seu próprio irmão



Tomo I. A aventura definitiva dos seres mitológicos e a literatura de fantasia



Tomo II. A jornada continua. O leitor é conduzido por um mundo povoado por elfos, orcs e outros seres



No Tomo III, aventuras emocionantes, perigos e romance desfecham esta trilogia apaixonante



Linda Carlino lança um olhar feminino sobre os bastidores do poder na Europa dos séculos 15 e 16



Um retrato fiel e sem precedentes de Elizabeth II e do seu reinado ao longo dos últimos 60 anos



Livro repleto de bons conselhos para que estejamos preparados para o dia em que cessar a nossa função vital



Este livro do Dr. Walter Weber pode mudar a sua vida ou a vida de alguém querido



Rose Hardt conta a história de uma mulher de meia-idade ao descobrir um segredo que mudará toda a sua vida



Nina meteu na cabeça que precisa se casar. Mas como encontrar o homem certo? Susanne Leinmahn conta



Uma mulher e dois homens. Kerstin Gier explora de forma divertida as diferenças entre amor e paixão



Playshop

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE
(11) 3038-5093
publicidade@europenet.com.br

GAMES MIX

Ofertas
Incríveis



TODOS OS CONSOLES
LINHA DE ACESSÓRIOS PARA GAMES
SUPPORTO TÉCNICO ESPECIALIZADO

www.gamesmix.com.br

Rua Santa Ifigênia, 383 - Loja 30 - Centro - São Paulo - SP

Ligue já! (11) 3223 6862

Parcele
suas compras
em
até

12x
nos cartões



CONHEÇA A MAIS NOVA LOJA DE GAMES NO RIO DE JANEIRO.



VENDA E TROCA DE JOGOS USADOS

JOGOS CONSOLES PORTÁTEIS ACESSÓRIOS

TRAGA SEU JOGO PARA AVALIAÇÃO



AV. RIO BRANCO, 156 LOJA 238
CENTRO-RJ-TELEFONE 2220-0114

Ganhe 5% de desconto
em jogos com este anúncio.

IGUANA MALL

CALL OF DUTY
BLACK OPS II

O melhor preço!
Pague em até 15x,
JOGOS A PARTIR DE:

R\$ 39,99
CONFIRA EM NOSSO SITE!

VEJA NOSSAS PROMOÇÕES
Pré venda dos melhores jogos por:

R\$ 139,99

Acesse já: www.iguanamall.com.br

Tel: (11) 3313-4416 • Cel: (11) 98764-7812 • email: sac@iguanamall.com.br

new point
ACESSÓRIOS E GAMES EM GERAL

FAMA-TEC
MANUTENÇÃO DE GAMES EM GERAL
ATUALIZAÇÕES • CONSERTOS • DESBLOQUEIO

www.newpointgames.com.br

VENDAS E ASSISTÊNCIA TÉCNICA



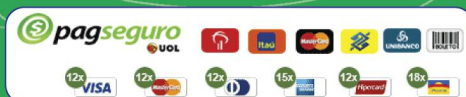
LOJAS

R Vitória, 316 loja 12
R Santa Efigênia, 480 loja 28
tel 11 3361-5820 / 3224-9414

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

R Vitória, 304 loja 131
tel 11 3337-6217

PARCELE EM ATÉ 12x*



SUPERGAMES

Novos, semi-novos, antigos e acessórios

TV • SOM • DVD's • Videokê e Cartuchos

Serviço — Compra — Venda — Troca

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X



FONE: (11) 2094-3222 - (Próximo ao metrô Carrão)
Rua Antonio de Barros, 1334 — Tatuapé — SP



Visite e conheça a
Bebeto Games On-line

Compre sem sair de casa,
com toda a comodidade e
segurança!



www.bebetogames.com.br



Feira dos Importados, Conjunto D, Box 231/232 - Brasília-DF

Tel.: (061) 3037-4805

MANGEKYOU
ANIMES & GAMES

Cards, Canecas Personalizadas,
Pelúcias e muito mais....

curta
nossa página

e concorra
a prêmios...

www.mangekyouanimes.com.br

NEED FOR SPEED GAMES

www.needforspeedgames.com.br

OS MELHORES JOGOS DE PLAYSTATION E XBOX
ENTREGA MAIS RÁPIDA E SEGURA
TELEFONE: 19 2121.2617

15 Anos de Tradição

Luigi Games



Compra
Venda
Troca

Video Games e assistência técnica...

Ligue: 011 3227-1250 Siga-nos

Enviamos sedex para todo o Brasil

sacluigigames@hotmail.com

Rua Santa Efigênia, 61 - loja207.Cep:01207-000 São Paulo.SP

X GAMES

COMPRA • VENDA • TROCA
ASS. TÉCNICA • ACESSÓRIOS EM GERAL



www.mukigames.com.br

R. Sta Efigênia, 64 Lj. B-5 Fone: (11) 3313.7820

PlayShop

PARA ANUNCIAR ENTRE
EM CONTATO COM
A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093
publicidade@europenet.com.br

PlayShop



E SE NOSSOS MAIORES HERÓIS SE



INJUSTICE

GODS AMONG US



saraivaonline



@saraivaonline



@saraivaonline



vendas 4003-3390



CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA

Parcele em até 12x sem juros!
Anuidade grátis*

Os produtos aqui anunciados encontram-se disponíveis para venda no site www.saraiva.com.br e também em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar os preços dos produtos entre loja física mínima e produtos participantes antes de comprar. 2. Mais informações em www.saraiva.com.br/cartaosaraiva 3. Consulte regulamento em www.saraiva.com.br/saraivaplus

TORNASSEM NOSSA MAIOR AMEAÇA?



Edição Limitada Brasil: Com a animação Liga da Justiça Doom: A Legião do Mal - BD



PC DVD ROM



Saraivaplus

Com ele, seus pontos valem mais compras³

 **Saraiva**

Baixe o leitor de
QR Code no seu celular
e fotografe o código.



saraiva.com.br

e loja virtual. Consulte antes de comprar. 1. O parcelamento em até 12 (doze) vezes sem juros é válido somente para alguns produtos pagos com o Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela

DOS CRIADORES DE MORTAL KOMBAT

INJUSTICE

GODS AMONG US



* Plataformas PS3 e X360

12

INJUSTICE: GODS AMONG US © 2013 Warner Bros. Entertainment Inc. Desenvolvido pela NetherRealm Studios. Todas as outras marcas comerciais e direitos autorais são de propriedade de seus respectivos titulares. "PS", "PS3", "PS3" e "PS3" são denominações comerciais e/ou marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, e os logos Xbox são denominações comerciais do grupo de empresas Microsoft e são usadas sob licença da Microsoft. Todos os direitos reservados.

O LOGO DC, todos os personagens, suas aparências e elementos relacionados são marcas registradas da DC Comics © 2013. LOGO NETHERREALM STUDIOS, LOGO WB GAMES, ESCUDO WB: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s13)

